#222 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

# POWER UNLIMITED

AAN-VALLUUUH! IN FIFA 13

## PROTOTYPE 2
KRAKER MET KARAKTER

## DRAGON'S DOGMA
MAGIESTRAAL

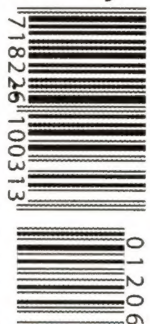
## MAX PAYNE 3
ANTIHELD SCHOPT KONT

## GOD OF WAR 4
HOLY SHIT!

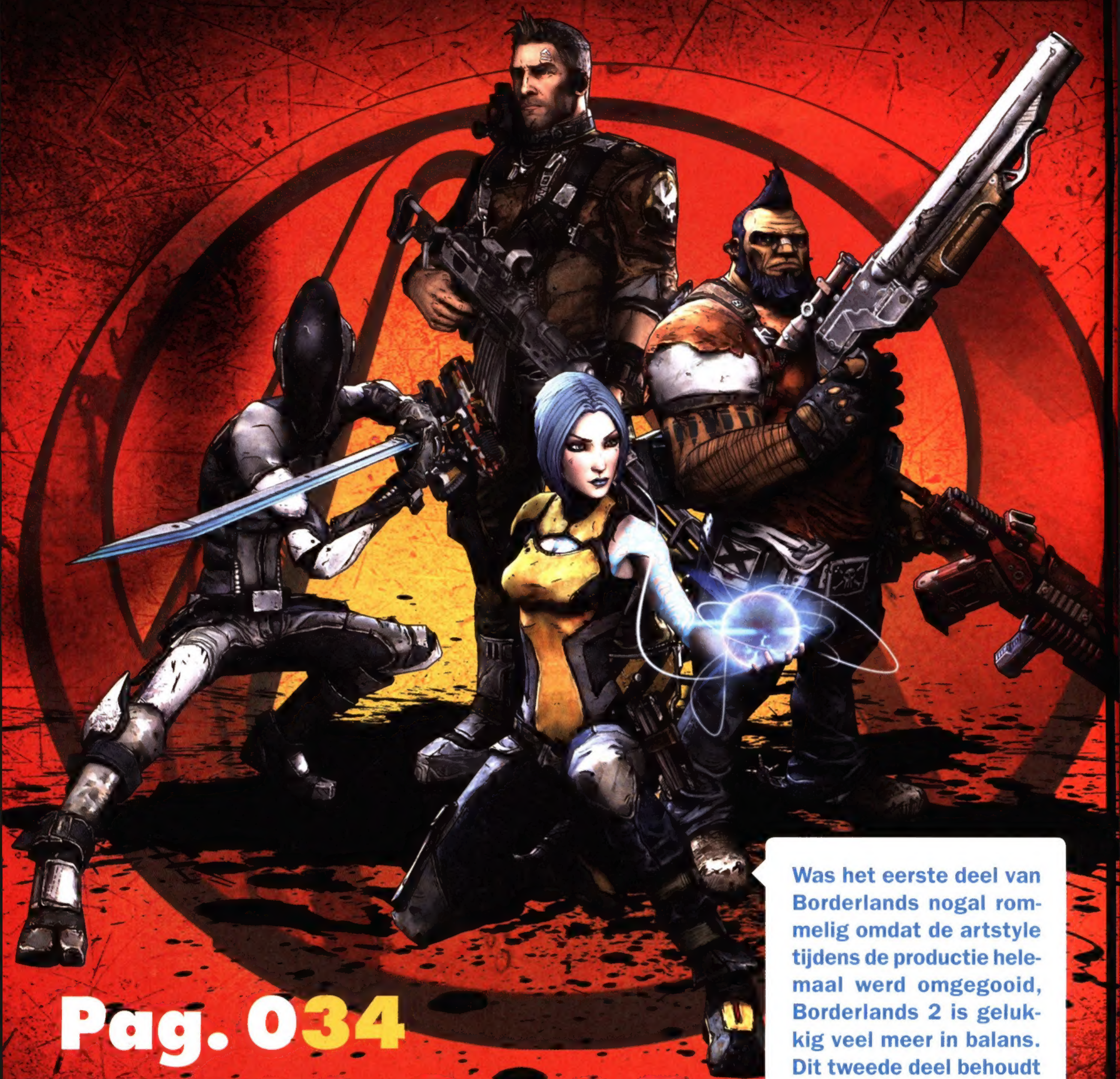
# CALL OF DUTY® BLACK OPS II

PLUS: MARIO TENNIS ZIT WEL SNOR • INDRUKWEKKENDE LINE-UP NAMCO BANDAI • ZOETE WRAAK IN DISHONORED • LOUTER TOPPERS BIJ CAPCOM • VERLIEFD OP FEZ • FAR CRY 3 MULTIPLAYER • AWESOMENAUTS DOET Z'N NAAM EER AAN • BORDERLANDS 2 PERFECT IN BALANS • SPIRIT CAMERA GAAN WE NIET INLIJSTEN • KINECT STAR WARS IS EEN DIKKE FAIL • VOLOP SPEKTAKEL IN DIRT SHOWDOWN • RISEN 2 IS EEN BRILJANT OPGEBOUWDE RPG • BURNOUT CRASH! & SKYLANDERS OP JE iPAD • DE IDEALE PERSTRIP • GUILD WARS 2 ZET HET MMO-GENRE OP Z'N KOP • EN MEER...

WWW.PU.NL
JUN.2012
BP € 3,95







Pag. 034

# INHOUD

Was het eerste deel van Borderlands nogal rommelig omdat de artstyle tijdens de productie helemaal werd omgegooid, Borderlands 2 is gelukkig veel meer in balans. Dit tweede deel behoudt het goede van deel 1 en pakt de knelpunten uit het origineel aan. Helemaal zoals het hoort dus...



Pag. 050



Pag. 054



Pag. 062



Pag. 066



Pag. 070

## COVERVIEW


018 **CALL OF DUTY: BLACK OPS II** PS3 / XBOX 360 / PC


## FIRST LOOK


026 **GOD OF WAR: ASCENSION** PS3


## PREVIEWS


032 **GUILD WARS 2** PC
034 **BORDERLANDS 2** PS3 / XBOX 360 / PC
036 **FAR CRY 3** PS3 / XBOX 360 / PC
040 **DISHONORED** PS3 / XBOX 360 / PC


## REVIEWS


050 **PROTOTYPE 2** PS3 / XBOX 360 / PC
054 **MAX PAYNE 3** PS3 / XBOX 360 / PC
056 **MARIO TENNIS OPEN** 3DS
060 **RISEN 2: DARK WATERS** PS3 / XBOX 360 / PC
062 **FEZ** XBOX 360 / PC
063 **AWESOMENAUTS** PS3 / XBOX 360
064 **SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR** 3DS
065 **KINECT STAR WARS** XBOX 360
066 **DIRT SHOWDOWN** PS3 / XBOX 360
068 **BIT.TRIP COMPLETE** Wii / 3DS
070 **DRAGON'S DOGMA** PS3 / XBOX 360
072 **OOK IN DE WINKELS**
**KINECT RUSH ● THE SIMS 3: SHOWTIME ● RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE ● WARRIORS OROCHI 3**
076 **SNAAIGAMES**
**BURNOUT CRASH! ● SHINOBI ● FINAL RUN ● SKY GAMBLERS: AIR SUPREMACY ● SINE MORA ● SKYLANDERS: CLOUD PATROL ● MAX PAYNE**


## EXTRA


024 **OP BEZOEK BIJ... PICOMY**
028 **NAMCO BANDAI'S GLOBAL GAMERS DAY**
038 **EA SHOWCASE / FIFA13**
043 **CAPCOMS LINE-UP**
074 **DE IDEALE PERSTRIP**


## VAST


006 **REDACTIE**
008 **YO!POST!**
010 **KULUM**
012 **OPNIEUWS**
042 **TOP TIEN**
046 **WORD ABONNEE**
049 **REVIEWBLAD**
059 **AAN HET SPIT**
069 **QUIZT JE DAT?**
080 **SMORGASBORD**
082 **FRAMEDROP**





HOI 2012 PRINT

## COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

**UITGEVER** *Niels Roodenburg*
**HOOFDREDACTEUR** *Maarten Blonk*
**CONTENTMANAGER** *Jeroen Roding*
**EINDREDACTEUR** *Ed Wiggemans*
**REDACTIE** *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Daniël Hendrikse, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** M2Industries, A'dam
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**MARKETING** *Andries Hiemstra*
**ACCOUNTMANAGER** *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Mirella van der Willik* • m.vd.willik@hub.nl
*Bob Bottelier* • b.bottelier@hub.nl
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE**
*Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es*
**DRUK** Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax ) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**.
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

***PRIVACY*** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheid-stelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
**HUB Uitgevers,**
**t.a.v. Abonnementenadministratie,**
**Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.**

# DE REDACTIE

## DUBBEL SPECIAAL

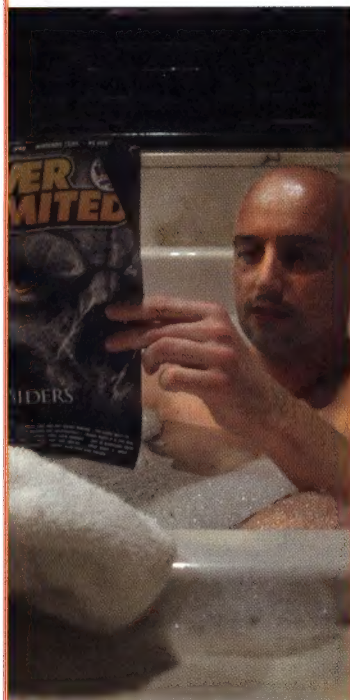
Er is iets speciaals aan de hand met deze PU. We hebben bij bepaalde artikelen namelijk dubbele laagjes aangebracht die je alleen kunt zien via een smartphone. Als je effe de App Layar downloadt (gratis, ook voor Android) dan kun je pagina's waar een Layar-icoontje bij staat, scannen en krijg je extra objecten te zien. Denk aan PU-TV items, trailers of geheime boodschappen...
Nu we toch helemaal fancy en hip bezig zijn: dit is de eerste PU die ook digitaal te lezen is. Ga op een Apple device naar de 'Kiosk' en dan naar de 'Winkel' en zoek op 'Power Unlimited' en daar staat ie dan: de eerste digitale PU!
Maar of je 'm nu digitaal leest, of met dubbele laagjes; het is en blijft natuurlijk de PU zoals je'm gewend bent. Daar zullen we nooit wat aan veranderen! Have fun ermee en laat even op www.pu.nl weten of je 't wat vindt, die dubbele lagen!
Later,

*Maarten*




## IEMAND MOET HET DOEN

Het moment dat Jan het vliegtuig zelf mag besturen komt steeds dichterbij want wat die gast aan airmiles bij elkaar spaart, tart elke verbeelding. Deze maand maakte hij meerdere tripjes naar de VS, waarvan één naar Las Vegas voor de line-up van Namco Bandai. Jan verbleef in een van de mooiste en meest luxueuze hotels in z'n carrière, en dat wil wat zeggen.
De twee zeer aantrekkelijke dames die zijn rug kwamen boenen, wilden helaas niet op de foto, maar Jan vertelde dat hij blij was dat er zoveel schuim in het bad zat...



**Jan**



**Kocht deze maand:**

Een iPad voor mijn allerliefste moeder als dank voor haar intense 'oppasdiensten'. Zo kon ondergetekende deze maand met een gerust hart de wereld overvliegen.

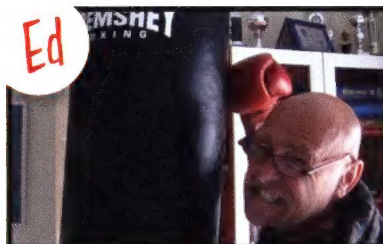
**JJ**




**Keek verbijsterd naar:**

De halve finale Champions League handbal Barcelona - Chelsea. Ik denk dat ik vanaf nu alleen nog maar korfbal ga kijken.

**Ed**



**Gaf deze maand:**

Een bokszak aan mijn zoon. Is goed voor z'n voetenwerk bij het tennis en power in het algemeen. En opa kan er zijn agressie ook lekker op kwijt!

## Ondertussen...

**Weende om...**

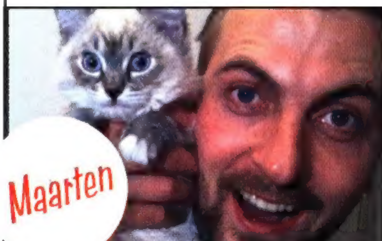
De negativiteit op het internet omtrent de onlangs verschenen demo van Dragon's Dogma. Het is wellicht de game van het jaar, en niemand die 't wil zien!



**Samuel**

**Werd blij van:**

Twee kersversche kittens! Ze kakken de kamer vol, hangen in de gordijnen, vreten aan gamehoesjes, en toch hou ik van die minitijgers. I love lolcats!



**Maarten**

**Werd weggeblazen door:**

The Avengers. Wat een actie, wat een helden, wat een humor, wat een epic geekasm. Deze gelukzalige glimlach gaat de komende dagen niet van mijn face!



**Wouter**

**Jurjen**



**Kocht deze maand:**

Mapjes met insteekhoezen, om de tickets en uitnodigingen voor de E3 en gamescom netjes in te bewaren. Volop voorpret voor slecht 79 cent per mapje!

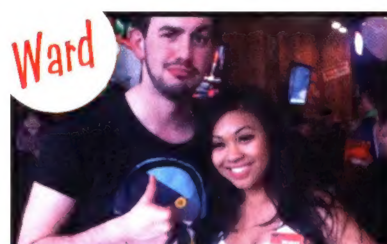
**Jeroen**



**Verbaasde zich over:**

Mijn nieuwe buren. Er lag ineens een vogelnest op mijn rommelplank in de tuin, dat superdeluxe vogelhuisje was zeker weer te min voor die beesten.

**Ward**



**Genoot van:**

M'n eerste tripje naar de VS waar ik in Seattle en LA veel 'bijzondere' mensen ontmoette om 'diepgaande' gesprekken mee te voeren.

**Wordt vervolgd...**

# DE AGENDA IS AF!

Jongens, wat is die nieuwe PU-agenda weer tof geworden! Hilarische foto's, interessante artikelen, grappige bijschriften en een zooitje onzin die het komend schooljaar hopelijk een ietsiepietsie aangenamer zullen maken. Jurjen was de grote eindbaas dit jaar en Ed bedacht de slogan voor de PU-Agenda: 'School: makkelijker kunnen we het niet maken, wel leuker'.



# POSEREN 2.0



Je kent ze wel die tripfoto's in de PU. Wouter poserend op een nietszeggende plek die overal in de wereld kan zijn, Jan dom grijnzend naast een enorme figurine, Jurjen die het glas heft, Maarten met een lekker wijf…
Nee, dan Ward; die jongen liet naar aanleiding van zijn bezoek aan de Guild Wars studio iedereen weer eens zien hoe je foto's maakt als je voor de PU op reis bent. Hij blijft een geval apart, die awkward Ward!



# Uit den Ouden Doosch

Dit is het laatste nummer voor de E3, dus een mooie aanleiding om in mijn ouden doosch te graven naar foto's van de laatste keer dat ik mee was. Ik twijfelde lang welke ik zou nemen: die van die bloedmooie boothbabe zonder slipje of deze van mij met Jurjen. Ik heb de goede gekozen, toch?



# DE PU-VILLA

Het heeft even geduurd, maar eindelijk heeft Maarten een villa gevonden die aan al onze wensen voldoet. Nou ja, zo veeleisend zijn we ook weer niet wat ons onderkomen tijdens de E3 betreft. Okay, snel internet is een must, een barbecue mag niet ontbreken natuurlijk, er moeten minstens drie HD-TV's staan, de keuken dient van alle technische snufjes te zijn voorzien, minimaal zeven slaapkamers, een grote tuin, een balkon met waanzinnig uitzicht en vanzelfsprekend een zwembad… verder maakt het ons allemaal niet zo heel veel uit, eigenlijk.



## ★ PU-TV:
### *STELLINGEN OP STRAAT*

Tja, het blijft een van de leukste rubrieken op PU-TV: Stellingen Op Straat. Deze keer trok Team Dwaas naar het Noord-Groningse Oude Pekela met de stelling: 'Cheaten is niet erg'. Het leidde tot hilarische misverstanden, alleen al omdat Team Dwaas er zelden in slaagt hun eigen stelling verstaanbaar uit te spreken.
En natuurlijk werd ik weer dodelijk getroffen toen de locatie van deze rubriek werd bepaald.






# YO! POST!






Niemand zal me missen ik stierf tijdens het pissen

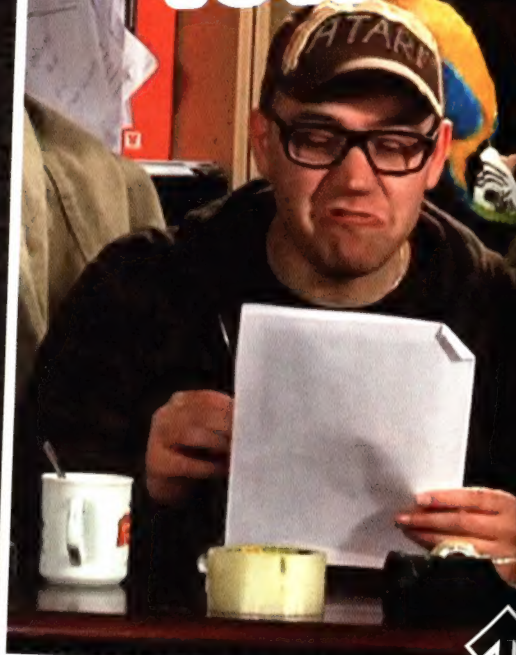
## brief van de maand

## GOUD VOOR JOURNEY?

Beste Jeroen,
Tranen aan je wimpers, en ook nog een Gold Award... wat is hier mis?
Ondanks je doorgaans prima commentaar en 'onderbouwde' cijfers geeft, moet ik je nu toch even ergens op wijzen. Hoe kan een game met een speelduur van twee uur een Gold Award krijgen?
Daarnaast ben ik benieuwd wat de ontwikkelaar gaat vragen voor deze singleplayer game? Met een speelduur van twee uur en geen optie tot multiplayer zou deze game slechts een fractie mogen kosten van de spellen welke we doorgaans voor de kiezen krijgen.
Mag ik de kosten voor deze game inschatten op een euro of 15 (gezien de speelduur)? Of is jullie Gold Award goed voor een retail prijs van Euro 65,-?
Als er dan met awards moet worden gestrooid, knal er dan een bronze of desnoods silver award tegenaan met het commentaar dat bij een langere speelduur deze game zeker goed was geweest voor Gold.
Daarmee laat je de kwaliteit van de game zeker goed zien, maar maak je ook duidelijk dat games met een Gold Award de complete mix van eisen in orde hebben.
Anywayz, good buzy met het blad, maar dit is effe een misser mannen.
Groet,
**R. van Raamsdonk | Internet**

***Jeroen: "In de review stond dat Journey een singleplayer game is waarbij je wel degelijk samenspeelt met iemand anders. Maar dan zonder voicechat of tekst. Gewoon op instinct. Verder kost de game inderdaad rond de 15 Euro. En dat is geen geld voor een game die emotioneel gezien zo'n schitterende ervaring is. Nee, die Gold Award neem ik niet terug, hoor.***

## YO!POST! ELKE DINSDAG OP PU-TV



Maarten en Wouter nemen elke dinsdag op hilarische wijze de post van de afgelopen week met jullie door. Mis het niet! Mis het nooit! Gratis... op PU-TV!

Je mag niet lullen met volle mond maar wel met een leeg hoofd!

## FINAL FANTASY XIII VERSUS

Beste PU,
Laat ik maar eens beginnen zoals velen met het melden dat jullie echt fokking geniaal zijn en jullie blad het enige is dat ik elke maand lees.
Maar nu verder naar de reden waarom ik dit stuur. Het begon als een gerucht, een teaser, een trailer, het was de reden waarom ik ooit de PS3 heb gekocht: Final Fantasy XIII Versus. Ik zag de trailer en ik dacht bij mezelf, die MOET ik hebben!
We zijn nu zes jaar later en nog steeds helemaal NIKS!!! Ga geen awesome trailer showen op de E3 en er dan zes jaar over doen om hem uit te brengen.
Ik smeek het jullie, met een enkele traan in m'n oog, hebben jullie enige info over de release van Final Fantasy XIII Versus?? Zo ja, dan zou ik dat heel prettig vinden.
**Michael G | Breda**

***Over Final Fantasy Versus XIII hebben we wel wat info, maar dat vroeg je niet hè?***



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

**STUUR JE BRIEF NAAR:**
**POWER UNLIMITED YO!POST**
**POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM**
**OF MAIL NAAR:**
**YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**



# DIGITAAL IS DIKKE FAAL

Beste PU redactie, beste Jan,
Ik heb nog nooit een stukje ingezonden naar jullie, tot nu toe dan. Ik kan het namelijk niet laten om te reageren op de vijf redenen van Jan waarom de nieuwe Xbox geen discs meer moet krijgen (PU 221).
Het eerste punt van Jan moet ik hem gelijk in geven. Ik vind alleen wel dat je geen last hoeft te hebben van krassen als je voorzichtig met je discs omgaat.
Punt 2: Denk je nou serieus dat de games goedkoper worden als er geen fysiek product verkocht wordt? Een eBook scheelt € 4,- op een bedrag van € 20,-. Die korting kan ik krijgen op games door online te bestellen!
Beter voor het milieu? Misschien is dat een goed puntje..
Het wordt tijd? Waarom moet alles digitaal worden? Ik wil een schijfje in m'n handen als ik iets gekocht heb!
Het scheelt kasten vol games: die kasten met games vind ik juist handig! Dan kan ik nog eens een game uitlenen en lenen van anderen. En als ik een spel uit heb gespeeld, kan ik de game verkopen.
En dan de controle van de industrie! Als je games digitaal distribueert heb je geen last van prijsdalingen, tenzij je ze zelf inzet. Heb je geen last van gekopieerde games en heb je geen last van die vervelende gamers die hun uitgespeelde games doorverkopen. De games die HUN EIGENDOM ZIJN!!!!
Zoals jullie merken ben ik geen voorstander van het digitale verhaal, ik zie veel nadelen en vooral voor mijn portemonnee. Tenzij ze de games met een realistisch bedrag in prijs omlaag doen als ze een paar maanden oud zijn.
Groet,
**Korwin van der Ploeg | Internet**

***Jij hebt 't niet zo op digitaal, maar je stuurt deze mail wel via de digitale snelweg. We hadden van jou minstens een brief verwacht, geschreven met een in inkt gedoopte ganzenveer op perkament, compleet met een lakzegel, en afgeleverd door een koerier met de trekschuit.***

## ★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hallo gamers van Power Unlimited. Ik heb hier twee vraagjes.
1 Komt er een MW4? Zo ja, is het weer bijna hetzelfde als MW3?
2 Komt er in Power Unlimited ook nog een stukje over Killzone 3?
**Jordi Oenema | Gorredijk**

① Nee, het wordt een RPG waarin je alleen maar zwangere kale vrouwen met enorme zonnebrillen tegenkomt.
② Alleen als we een retro-rubriek beginnen.

Hey gasten,
Ik wil eerst zeggen dat jullie blad echt geweldig is (ook al ben ik 13). Ik heb een paar vragen.
1 Stoppen jullie een poster van Assassin's Creed III erbij?
2 Nog aanraders voor maximaal 40 euro, voor de Xbox 360?
3 Gamertags???? Please??
4 Kunnen jullie zo blijven doorgaan?
Thumbs up,
**Sjoerd | internet**

① Volgend nummer hebben we sowieso een poster, maar welke houden we nog effe geheim.
② We zagen FIFA 12 voor een prikkie liggen.
③ Nope. Maar wil je misschien onze pincodes?
④ Nee, we worden alleen maar beter!

Wazzup PU gasten!
1 Weten jullie al wanneer de PlayStation 4 komt?
2 En hoe duur gaat Assassin's Creed III ongeveer worden?
Jullie blad is en blijft geweldig!
Groeten,
**Lars van der Meer | Zuidland**

① We hopen na de E3 meer te weten.
② Van een scheet en drie knikkers zul je geen wisselgeld terug krijgen.

Beste PU,
Ik had laatst Zelda voor op de Wii gekocht maar toen ik thuiskwam en de game startte, bleek dat ik Wiimotion nodig had om het te spelen! Het stond achteraf in kleine lettertjes op het hoesje dus ik kreeg mijn geld niet terug van de winkel, en werd eigenlijk zo'n beetje gedwongen voor zo'n vijftig euro Wiimotion te kopen! Dit vind ik echt een naai-streek, wat vinden jullie hiervan?
MVG,
**Joes Ludden | Utrecht**

Nou Joes, je had natuurlijk veel geld kunnen besparen door een leesbrilletje te kopen. Die dingen kosten tegenwoordig nog geen vijf euro, en dan kun je altijd en overal kleine lettertjes lezen!

**mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl**



## YO! ART

Hallo beste mannen van de PU! Heb net deze tekening van Rayman gemaakt. En hij is speciaal voor jullie, omdat jullie allemaal stuk voor stuk toffe gozers zijn en jullie mij iedere maand verblijden met de PU!
Héél veel groetjes van
**Maickel | Boxtel**

*Alles goed bij je thuis?*







# KULUM




www.noodweer.nl

**Op reis naar:**
Studio Noodweer in Nijmegen, vanuit Arnhem.



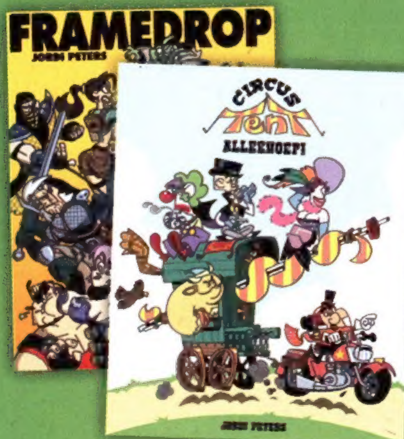
**Speelt:**
Orcs Must Die!
Batman: Arkham City



**Inmiddels zijn alle redacteuren aan bod geweest, maar natuurlijk mag ook onze illustrator Jordi niet ontbreken in deze rubriek. Hoe we met de Kulum verder gaan, is nog niet zeker, maar we sluiten deze eerste serie in ieder geval in stijl af.**

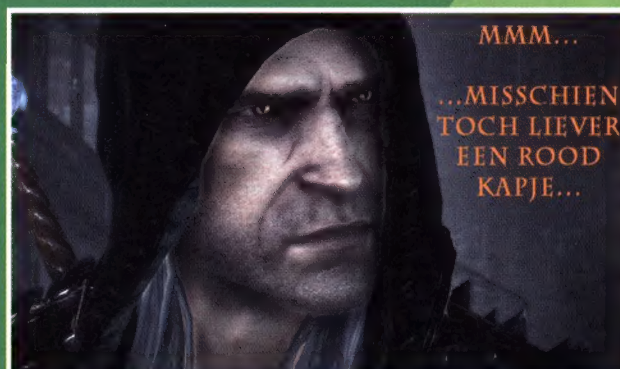
## BOEKJES

Framedrop is sinds jaar en dag een maandelijks terugkerend feestje voor mij. Als gepassioneerd gamer én tekenaar the best of both worlds, waarbij ik alvast mag verklappen dat het eerste 'best of' album voor de smartphone en tablet in voorbereiding is!
Daarnaast maak ik tal van illustraties en andere strips om m'n huur, games en boodschappen te betalen. Bijvoorbeeld Circus Tent, in stripblad Eppo, waarvan intussen ook het eerste album verschenen is. Mijn allereerste stripalbum, dus het is niet geheel zonder vaderlijke trots dat ik hier aan schaamteloze zelfpromotie doe.




## RPG'S

Ik heb een haat/liefde verhouding met RPG's. Ik ben gek op het genre, maar een groot struikelblok zijn de compleet te customizen characters, zoals in Fallout en Mass Effect. Iedere vijf minuten heb ik wel een idee voor een nieuw personage. Hopla, reset. Soms lukt het me om een paar uurtjes door te spelen, maar de volgende dag is de liefde weer over.
Geef mij maar een rond, uitgewerkt character, zoals witcher Geralt, de Diablo-




luitjes of Deathspank, met een achtergrondverhaal en karaktertrekken die ik als rode lijn kan hanteren voor mijn speelervaring. Dan haal ik de end credits tenminste. Er bestaat dus zoiets als te veel fantasie...

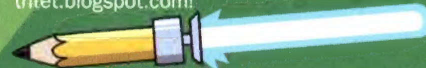
## SERIES

In een tijd van filmremakes, -reboots en futloze fast cash vehikels, ervaar ik tv-series als een verademing. Ik verslind ze. In tegenstelling tot film krijgt het verhaal in een serie alle ruimte om zich te ontvouwen, zijn de hoofdpersonen complexe, échte mensen en kun je je na een intense cliffhanger verheugen op de volgende aflevering of juist lekker doordieselen tot in de kleine uurtjes.
Enkele persoonlijke favorieten: Breaking Bad, The Sopranos, Deadwood en Game of Thrones. Pure ontspanning na een dag aan de tekentafel, nippend aan een goed glas whisky in de luie stoel.



## STAR WARS

Een hardnekkig cliché is dat wij striptekenaars nagenoeg allemaal Star Wars-fanaten zijn. Dat gaat in ieder geval op voor mij en twee studiogenoten. Aangezien conversaties over onze geliefde ruimteopera door de andere 'normale' collega's abrupt wordt onderbroken met een speciaal geïnstalleerde nerd-alert, besloten we om heimelijk onze passie te ventileren in een online blogje, waarin we regelmatig een fan-artje wijden aan onze favoriete characters van ome George. Check het op tritet.blogspot.com!



## POPPETJES



Ik heb een zwak voor action figures en verzamel ze naar hartenlust. Als tekenaar rechtvaardig je dat door het 'inspiratie' te noemen en regelmatig kom ik ook op een ontwerp-ideetje na een blik op de standbeeldjes.
Mijn schappen worden zowel thuis als in m'n studio bevolkt met game-characters uit Assassin's Creed, BioShock, Bayonetta en Batman Arkham Asylum, maar ook Hellboy, Predator en de Gremlins ontbreken niet. Nieuwste aanwinst: Big Boss uit MGS Peacewalker (die heel toepasselijk in een kartonnen doos werd geleverd). Geek and loving it!

● EA is in de VS verkozen tot slechtste bedrijf van het jaar. Redenen waren vooral dat men DLC aanbood die al op de schijf van de oorspronkelijke game stond en het verkeerd gevallen einde van Mass Effect 3.

● Tja, en dan word je al snel het slechtste bedrijf van het jaar, want in de VS heeft men veel minder problemen met fabrikanten die in China en India gebruik maken van kinderarbeid of oliemaatschappijen die enorme gebieden verontreinigen of een bedrijf als Haliburton dat in Irak op corrupte wijze geld verdient aan de ellende van de oorlog.

● Inmiddels heeft BioWare dus een nieuw einde voor Mass Effect 3 aangekondigd. Hopelijk dat daarmee ook een einde komt aan de non-discussie van het jaar.

● In dat kader heeft JJ de FIFA nog tevergeefs verzocht om het einde van de WK-finale tussen Spanje en Nederland te veranderen. JJ vond dat einde onbevredigend en zag er niks in terug van de content die Oranje in de eerste wedstrijden had vrijgespeeld.

● Er gaan hardnekkige geruchten dat Prey 2 is gecancelled.

● De Powerspy is er niet rouwig om, aangezien hij zich van deel 1 alleen maar kan herinneren dat er een indiaan in zat die de hele tijd via vagina's van de ene naar de andere ruimte liep.

● Wel een briljant concept overigens.

● Pornosite Brazzers mag in de VS dus geen fightinggame toernooien sponsoren (zie elders in Opnieuws). En dat voor een genre waarin elke vrouwelijke fighter die jou naar de strot vliegt, slechts gekleed is in een string en twee flesdopjes. Dat is hypocriet met de hoofdletter H.

● Maar goed, in een land waar ze politici serieus nemen die beweren dat alle Nederlandse bejaarden rondlopen met armbandjes om te voorkomen dat ze ongevraagd een spuitje krijgen voor euthanasie, kun je alles verwachten.





# 10 Games die we op de E3 willen zien

**De tickets zijn geboekt, de villa gehuurd, de kamerindeling gemaakt (snurkers Wouter en Jurjen mogen weer lepeltje-lepeltje), de secret guest geregeld, de PU-TV-items uitgeschreven... maar het draait tijdens de E3 natuurlijk om de games. Welke games willen we absoluut zien en hoe groot is de kans daarop?**

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

### Splinter Cell 6
Het nieuwe avontuur van Sam Fisher is al een tijdje in de maak en Jade Raymond en haar team staan te popelen om hun spel wereldkundig te maken. Vorig jaar verraste Ubisoft met Far Cry 3 en zo'n verrassing willen ze graag herhalen.

Aanwezigheidskans: 90%

### Nieuwe Zelda voor Wii U
Bij een nieuwe console wil je ook een sterke line-up, en al denk ik niet dat een nieuwe Zelda bij launch aanwezig zal zijn, verwacht ik wel een glimp van een nieuwe Zelda op de Wii U. De techdemo is doorontwikkeld tot een volwaardige gamedemo. Toch?

Aanwezigheidskans: 40%

### Grand Theft Auto V
Nu de geruchten rondom een oktober-release van GTA V weer oplaaien (altijd leuk die Rockstar CV's), doen er ook weer geruchten de ronde dat de game heel misschien naar LA komt. Rockstar negeert de E3 echter al jaren en ik zie niet in waarom ze dat nu opeens zouden veranderen. Misschien een cameo op de Sony of Microsoft-persconferentie, maar that's it...

Aanwezigheidskans: 5%

### Call of Duty: Black Ops II
Het is inmiddels een traditie: de nieuwste Call of Duty wordt publiekelijk getoond op de Microsoft-persconferentie. Dat het Black Ops II wordt, heb je al in onze coverview kunnen lezen. En doe er dan ook meteen maar een timed exclusive 360 DLC mappackje bij...

Aanwezigheidskans: 98%

### Killzone op de PS Vita
Hij is in de maak, zoveel weten we al, en het is een van de belangrijkste ip's voor Sony. De PS Vita kan een blockbuster titel hard gebruiken en dan wil je een eigen, first-party game tonen. Killzone voor PSV dus. Logisch.

Aanwezigheidskans: 65%

Grand Theft Auto V

### Thief 4
Het wordt een beetje mager als Eidos en Square slechts een herhaling van vorig jaar opvoeren (Tomb Raider en Hitman). Thief 4 zou de nodige buzz genereren, maar of de E3 daarvoor het juiste podium is?

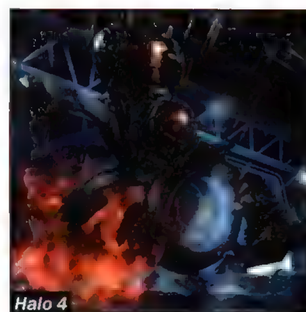
Aanwezigheidskans: 15%

### Halo 4
De trots van Microsoft, en het ligt al vast dat het óf de afsluiter óf de opening wordt van hun persconferentie. De game wordt - behind closed doors - ook in multiplayer speelbaar voor de journalisten. Dit is een no brainer.

Aanwezigheidskans: 100%

### Nieuwe ip van Guerrilla
Onze Amsterdamse vrienden zijn al een tijdje bezig met een heel nieuwe game. Het lijkt me een mooie kans voor Hermen Hulst en kompanen om opnieuw de plaats in de spotlight te claimen. Viva Hollandia!

Aanwezigheidskans: 50%


Halo 4

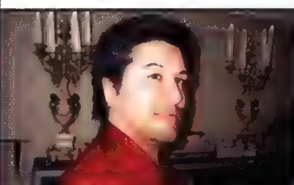
### Half-Life 3
Valve is op de E3 en ik hoop vurig dat Half-Life 3 er ook is. Maar Valve zal wel weer een of andere vage mod aankondigen, zoals Left 4 Dead 3, Portal 3, Team Fortress Remember Me, Counter-Strike HD Again of Half-Life 1 HD. Grumbl.

Aanwezigheidskans: 3%

### Pikmin 3
Officieel al aangekondigd en door pers en gamers al jaren gewenst. De koddige bloemen- en knollenwezentjes maken hun comeback op de Wii U en laten eindelijk zien dat strategy weldegelijk werkt op een console.

Aanwezigheidskans: 75%

**"Ik ben inderdaad bezig met een shooter in MMO-vorm. Hij komt als eerste uit op de PC. Wanneer weet ik echter nog niet."**


Hopelijk doet John Romero er iets minder lang over dan destijds over het maken van Daikatana

Wat? Wat? Wat?

# Super Mario 4!

**Nintendo heeft onlangs het webdomein supermario4.com aangekocht. Is dat nieuws?**

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nou ja, ik dacht van wel, eigenlijk. Na de eenvoudige titel Mario Kart 7, zou het natuurlijk best kunnen dat de Super Mario Bros.-serie ook weer gewoon wordt genummerd (na nummer 3 is de serie verder gegaan met achtervoegsels als World, 64 en Sunshine, ofwel het voorvoegsel 'New').

Aangezien Super Mario 3D Land al een beetje een remake van deel 3 was, zou de volgende Mario op de 3DS best eens 'gewoon' Super Mario 4 kunnen gaan heten, en mede doordat dit waarschijnlijk wijst op een behoudende koers vond ik het toch wel een nieuwswaardig feitje... al moet je ongeveer net zo'n Nintendo-debiel als ik zijn om het op waarde te kunnen schatten.



# Capcom erkent foutjes

# Street Fighter X Tekken

**Vaak bevatten games ook na release nog bugs of worden gameplay-elementen niet gewaardeerd door de community. Zelden gebeurt het echter dat een developer zélf meteen erkent dat ze fouten hebben gemaakt**

door JJ
twitter.com/GKJJ

Capcom ging diep door het stof toen ze bij de presentatie van Street Fighter X Tekken meldden dat het aaneenrijgen van combo's veel te makkelijk was en leidde tot een lawine aan klachten bij de fans. Dit zou onmiddellijk aangepast worden middels een patch. En als goedmakertjes zouden ze er ook nog wat extra stuff bij stoppen zoals een paar nieuwe gems.

Bij de PU kunnen we dit mea culpa van Capcom alleen maar toejuichen. Fouten maken is menselijk, ze ontkennen is dom, ze meteen toegeven duidt op kracht en zelfvertrouwen.

Overigens gaat de PS Vita-versie van Street Fighter X Tekken erg leuk worden. De game biedt twaalf extra karakters die, als je de game ook op de PS3 hebt, deze console-personages ook aan het roster toevoegt en je kunt moves met je vingers op het scherm maken.

Tot slot kun je online met je PS Vita spelen tegen iemand met een PS3. De demo die Capcom daarvan gaf, liep vloeiend, maar dat was op WiFi. Capcom wilde het niet direct toegeven maar ze hebben er een hard hoofd in dat de actie via 3G ook zo soepel zal lopen. En je weet het; lag en fightinggames, dat matcht bepaald niet lekker.

**"We snappen dat mensen van gedetailleerde graphics en processing power houden, maar de spelervaring blijft voor Nintendo altijd belangrijker dan kille cijfers."**



Nintendo's Iwata reageert ietwat ontwijkend op bericht ten dat de Wii U toch niet zo krachtig is als gedacht

**Opmerkelijk moment tijdens perspresentatie**



**De next-gen geruchtenmolen**

## Sony eerder dan Microsoft?

**Ook al hebben zowel Microsoft als Sony gezworen dat ze op de komende E3 geen next-gen consoles zullen laten zien, toch houdt het geroezemoes in de wandelgangen niet op.**

door JJ
twitter.com/GKJJ

Laatste heavy gerucht was dat de PlayStation 4 eerder zou uitkomen dan de Xbox 720 (of Durango, zoals men hem nu noemt).

En volgens mij zou dat best wel eens kunnen kloppen. Diverse bronnen hebben mij gemeld dat de PS4 wel eens najaar 2013 in de shops zou kunnen liggen, en dat is inderdaad eerder dan Microsoft van plan is (waarbij ik wel denk dat Microsoft het verst is met de ontwikkeling, maar nog niet weet wat tactisch het beste launchmoment is).

Overigens zal de PlayStation 4 volgens mij een iets andere naam krijgen. Het getal 4 spreekt men in Japan namelijk uit als 'Sji', en dat staat tevens voor 'ongeluk'. Japanners zijn zeer bijgelovig en dus zullen ze dat getal absoluut willen vermijden.

Ik weet echter zeker dat ze de naam PlayStation zullen handhaven, anders flikker je een van de bekendste namen ter wereld in de prullenbak. Het wordt dus PlayStation met een extra naam er aan vast...

**"Zowel Sony als Microsoft overweegt binnenkort een prijsdaling voor hun consoles."**



Analist Pachter heeft goed nieuws voor nieuwe gamers met een krappe beurs




## Power Spy

- Goede tip voor Ed trouwens, die dit jaar weer eens meegaat naar de E3: niet vergeten in verband met zijn leeftijd dat armbandje om te doen.
- Je weet immers maar nooit; lig je na vier Coronaatjes even een klein dutje op een stoeltje buiten de bar te doen, en hoppa...
- JJ moest afgelopen maand naar Rome vliegen voor de presentatie van de Capcom line-up. Het vliegveld aldaar heeft maar liefst vijf los van elkaar staande terminalgebouwen, die JJ vanwege een wat gebrekkige informatieverstrekking alle vijf heeft bezocht. Lopend.
- Het gezegde dat alle wegen naar Rome leiden, ging hier dus niet op.
- JJ ontmoette tijdens de Capcom-presentatie vrijwel alle belangrijke werknemers van de Japanse developer. En allemaal deden ze enorm hun best om Engels te spreken.
- Wat niet hielp, want JJ begreep er nog steeds niks van. Het was alsof je naar een dronken Fries met een spraakgebrek luisterde.
- Mochten de feiten uit zijn verhaal over de Capcom-games dus niet helemaal kloppen, dan weet je waaraan het ligt.
- We kunnen het EK naspelen met de EK-versie van FIFA 12. De Powerspy is benieuwd of iedereen hier de game na 16 juni nog speelt. »

**Power Spy**

● Als je de grap niet begrijpt, weet je in ieder geval dat je niks, maar dan ook echt niks met voetbal hebt.

● Mochten we van Duitsland verliezen, dan hebben we met die game wel een 'medicijn' om het trauma te verwerken. Lekker zes rode kaarten halen.

● De EK-versie van FIFA 12 is dus DLC die je voor twee tientjes op je console of PC kunt binnentrekken. Moet je natuurlijk wel FIFA 12 thuis hebben liggen.

OPNIEUWS

● De Powerspy is benieuwd hoeveel idioten de DLC binnenhalen zonder dat ze FIFA 12 hebben.

● Gelukkig is Belgie uitgeschakeld voor het EK, dus dat scheelt een hoop potentiele 'slachtoffers'.

● Weer een gerucht over GTA V. Volgens de CV van een werknemer die inmiddels niet meer bij Rockstar werkt, zou de game in oktober 2012 uitkomen.

● Vrijwel alle geruchten over GTA V, en dat zijn er heel veel, komen van werknemers die ontslagen zijn.

● Werken daar dan nog wel mensen?

● John Romero (Quake, Doom, haarshampoo) gaat dus eindelijk weer een shooter maken.

● Als hij er net zo lang over doet als bij Daikatana, haalt Ed de preview niet meer voor zijn pensioen.

● Voor Jan is het elke keer weer pijnlijk als de naam Daikatana opduikt. Hij schreef namelijk ooit een review van de game... terwijl het spel een dag na het drukken van de PU werd uitgesteld. Met een jaar!

● De gemiddelde speeltijd die gamers aan Skyrim besteden, bedraagt inmiddels 85 uur.

● Als je dan weet dat veel Skyrim-spelers ook World of Warcaft-spelers zijn, dan weet je dus dat aardig wat van die gasten een fijn sociaal leven hebben.

● Of je vriendin moet uit hetzelfde hout gesneden zijn.

»

Pornosite mag niet sponsoren

# eSports zonder tietenreclame

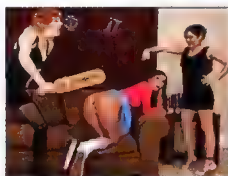
**Laten we er niet moeilijk over doen; gamers zijn meestal jongemannen, en laat dat nu precies de doelgroep zijn die graag porno consumeert via het internet.**

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Logisch dus dat de bekende pornosite brazzers.com (ja, die is bekend, doe nu maar niet alsof je dat niet weet) eSports wil gaan sponsoren en wel virtuele fightingtoernooien.

Helaas voor de Brazzers ging het feestje niet door omdat de community protesteerde tegen een mogelijke verbinding met de viespeuken.

Bovendien wilde men niet dat alleen 18+ gamers nog op de site van de fightingtournament organisatoren konden komen. Want je weet het, onder de 18 jaar mag je alleen puur op fantasie rukken en niet op geile plaatjes.



Leuke spelletjes op brazzers.com.

E3 Voorpret deel 2

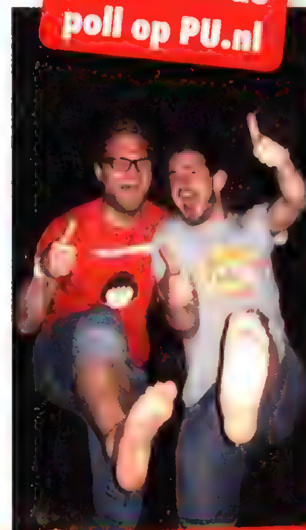
# Groentjes op de E3

**Begin juni zullen Tjeerd en Ward als twee reine E3- maagden voor het eerst voet zetten op heilige grond. De rest van de door de wol geverfde E3-crew denkt hard na over een gepaste ontgroeningceremonie waarbij de volgende suggesties ter tafel kwamen...**

door: Jan
twitter.com/janmeijroos

1. Tjeerd en Ward zijn steevast de BOB en mogen de rest overal naartoe rijden.
2. Tjeerd en Ward moeten de hele E3 een T-shirt aan met de tekst 'I am an E3 n00b!'
3. Tjeerd en Ward moeten een dag in Compton een reportage maken over gamen in the ghetto.
4. Tjeerd en Ward doen iedere dag de afwas, maken de bedden op, stofzuigen de kamers en testen of het zwembadwater niet te koud is door er eerst zelf in te springen (al dan niet met kleren aan).
5. Tjeerd en Ward moeten alle Koreaanse developers aflopen en de vijfentwintig leukste, onuitspreekbare MMO's verzamelen en toelichten.
6. All of the above...

Check ook de poll op PU.nl



Ga snel naar PU.nl, klik op de poll en stem op je favoriete optie!

2K-baas weet het

# THQ binnen half jaar dood

**2K Games-baas Strauss Zelnick verklaarde in een interview met een Amerikaanse website dat THQ binnen zes maanden failliet zal zijn.**

door: JJ
twitter.com/GKJJ




Volgens Zelnick draaide THQ altijd om licenties en al die licenties zijn ze kwijt. Plus het feit dat de games die ze nog wel hebben, niet genoeg kwaliteit bieden om flink mee te scoren.

Ik vind dit echt not done. Je trapt een concurrent die het moeilijk heeft niet zo de grond in. Dat had Zelnick zelf ook snel door, want een paar uur nadat het interview geplaatst werd, bood hij al zijn excuses aan.

Terecht, want naast onbeschoft, had hij ook nog eens ongelijk: THQ heeft wel degelijk recht van bestaan.



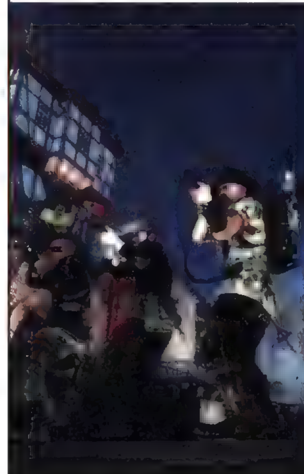

## BiA: Furious 4 terug naar de tekentafel

Deze keer een Glazen Bol met een vileine toon. Waarom? Omdat ik niet zo gecharmeerd ben van dat Brothers in Arms: Furious 4. De domme, schreeuwerige maniertjes van deze shooter, die in niets meer een connectie heeft met de originele Brothers in Arms-games, stuitte me bij de aankondiging al tegen de borst.

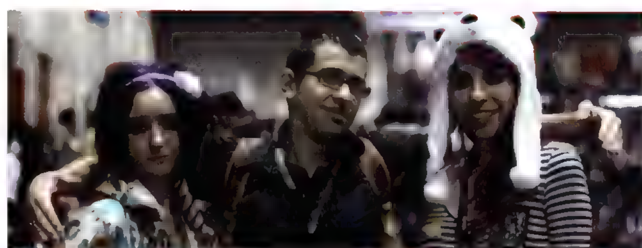
Het feit dat we al heel lang niets meer van deze 'Kijk Mij Eens Overdreven Gek Doen En Inglorious Basterds Rippen' game hebben gehoord, geeft te denken.

Ik verwacht dan ook niet dat Furious 4 dit jaar nog verschijnt en bovendien denk ik dat de game opnieuw op de tekentafel is beland.

Gearbox is sowieso een ontwikkelaar die keer op keer deadlines mist (Duke Nukem Forever, de originele BiA-games, Aliens: Colonial Marines) en kan zich als onafhankelijke ontwikkelaar makkelijker uitstel permitteren. Daarbij: met shooters als Borderlands 2 en Aliens hebben ze dit najaar hun handen al vol.



Nieuw fenomeen ontdekt



# De 'hover hand'

**De E3 komt er aan en dat betekent dat we straks weer massaal met boothbabes op de foto gaan. Niet omdat wij dat zo graag willen, maar de dames dringen altijd zo aan.**

door JJ
twitter.com/GKJJ

Anyway, onlangs leerden wij een nieuw woord met betrekking tot die foto's van gamejournalisten met boothbabes. Veel van die gasten zijn vrij stereotype dikke nerds met RPG-shirts aan (doorgaans vier dagen dezelfde) en hun contact met vrouwen beperkt zich tot een zoen op de wang van hun moeder.
Vrouwen die er als boothbabes uitzien, kennen ze dus niet, laat staan dat ze die aanraken. En dus verloopt het contact tussen die twee groepen vaak letterlijk moeizaam.
In plaats van de ladies even lekker stevig te huggen, leggen ze een hand om haar schouder zonder deze te raken. Oftewel een 'hover hand', een zwevende hand dus. Check die shit op internet dan zie je wat we bedoelen.

"Ik heb een deel gespeeld en we hebben hier en daar met Rockstar samengewerkt. It's fucking briljant!"



Matias Myllyrinne, CEO van Remedy Entertainment ziet het wel zitten met Max Payne 3

Tuurlijk, joh

# Zelda vs. Jezus

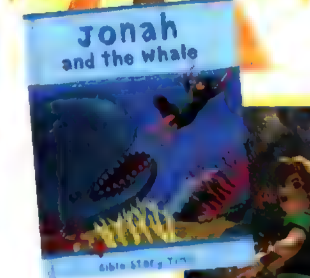
**Sinds via Kickstarter met succes een paar games zijn gefinanceerd, verschijnen steeds meer videogame-gerelateerde voorstellen op de site van deze zogenaamde 'crowd funding'-dienst.**

door: Jurjen
twitter.com/JurjenT

Hoogstwaarschijnlijk het krankzinnigste voorstel komt van IGN-medewerker Lucas M. Thomas. Deze gast wil een boek schrijven waarin hij Zelda (of eigenlijk de avonturen van Link, neem ik aan) met Jezus vergelijkt.

Wanneer Thomas opmerkt dat er overeenkomsten zijn tussen de thema's in de bijbel en in de Zelda-spellen heeft hij een punt, al is het geen origineel punt, en zou je met evenveel recht vergelijkingen kunnen trekken tussen de Griekse mythologie en Harry Potter, of tussen Star Wars en het Boeddhisme, of tussen The Lion King en Macbeth.
Meneer Thomas denkt 5000 dollar nodig te hebben om zijn boek, waar hij volgens eigen zeggen al jaren aan werkt, te kunnen afronden. Op het moment van schrijven stond de teller op een geruststellende 295 dollar.






Zelda-games en de Bijbel? Wij zien de link niet.

Vrijwillig vertrek?

# Geen Bowling in MW4

**Opeens stond het bericht op Twitter dat Robert Bowling Infinity Ward ging verlaten. Bowling was met Zampellla en West (die al weg zijn) hét gezicht van de developer van MW3. Hij hield contact met de immense community en werkte mee aan de befaamde multiplayer.**

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Bowlings tweet meldde enkel een soort van 'doei ik ga weg, succes in de toekomst' en gaf geen reden, waarmee de deur naar speculaties wijd open werd gezet.
Veel mensen dachten te weten dat Bowling geslachtofferd was omdat de MP van MW3 niet echt goed was gevallen bij de fans. Ik vind dit echter niet meer dan een slag in de lucht.
Okay, de manier waarop het bericht naar buiten kwam, zou wel op zoiets kunnen duiden. Je ziet het wel vaker: bedrijf ontslaat werknemer en geeft hem een zak geld mee als hij maar gewoon zegt dat hij vrijwillig vertrekt. Immers, Bowling zou IW flink wat schade toe kunnen brengen als hij na zijn ontslag een flinke bak stront over zijn oud-werkgever heen stortte.
Toch denk ik niet dat het zo gegaan is. Wel of geen goede MP; MW3 heeft verkocht als een malle. Bovendien was Bowling meer een doorgeefluik en spreekbuis dan dat hij de MP echt in elkaar zette.
Ik vermoed daarom dat hij écht klaar was met deze job. Je maakt toch jaar in, jaar uit dezelfde game en ratelt hetzelfde liedje af tegen de community.
Bowling neemt echter wel een gok, want hij zal nooit meer bij zo'n succesvolle serie terechtkomen.



Robert Bowling was vorig jaar nog bij ons op de redactie.

## Power Spy

- Maar waarom zou je dan die vriendin nemen?
- En dat 'nemen' bedoel ik figuurlijk. Want om haar letterlijk te nemen, daar hebben die gasten natuurlijk geen tijd voor.
- Epic werkt aan een game die alleen op PC verschijnt.
- Die willen zeker weer een nummer 1-positie scoren in de 'meest gekopieerde game'-charts.
- De Wii U kan volgens een aantal analisten wel eens rond de 300 euro gaan kosten.
- Dat is dus een halve iPad.
- Maar aan een halve iPad heb je niks, dus kun je maar beter een hele Wii U kopen.
- Zou een prima slogan voor Nintendo's campagne zijn.
- Exile, de Kinect only Gears of War, is gecancelled. Inderdaad, je kunt alleen nog maar zwaaien naar die titel.
- Epic was sowieso lekker aan het snoeien de laatste tijd, want ook Bulletstorm 2 is van de agenda gehaald, terwijl de game wel al in ontwikkeling was.
- Volgens Epic was men zo huiverig voor het uitbrengen van deel 2 omdat de PC-versie van deel 1 helemaal scheel gekopieerd was.
- Die nieuwe PC-exclusieve game van Epic mogen we dus niet kopieren.
- Dark Souls komt ook naar de PC in augustus. Dus als je een minderwaardigheidscomplex achter je toetsenbord wil oplopen, koop die game.
- En dan het spel niet nog effe vlak voor je vlucht naar je vakantiebestemming opstarten. Dark Souls is extreem moeilijk en de savepunten liggen enorm ver uit elkaar.
- En je weet waar je voor kiest als je na drie uur ploeteren bijna die eindbaas om hebt, en je vriendin van beneden schreeuwt dat als je nu niet komt, ze alleen op vakantie gaat...

# Power Spy

● S.T.A.L.K.E.R. 2 blijkt nog steeds in leven. De ontwikkelaar zette onlangs namelijk weer een video van de game online.

● Wanneer het spel uitkomt, wil men echter niet zeggen. De Powerspy sluit er in ieder geval geen weddenschappen op af. Hij ziet de kerncentrale van Tsjernobyl nog eerder weer in werking gesteld worden.

● Ubisoft heeft een rechtszaak aan de broek vanwege schending van een patent met hun nieuwe muziekgame Rocksmith.

● Tja, als je een muziekgame aanstuurt met een gitaar dan lijkt het al snel op elkaar.

● Maar moet elke game dan ook niet aangeklaagd worden omdat je hem met een controller of muis aanstuurt?

● Het komt niet vaak voor, maar bij zijn reis naar Las Vegas had Jan weinig aan zijn Special Premium Elite Exclusive Platinum Goldcard van de KLM. Omdat de bussines- en de comfort klasse vol zaten, kon onze frequent flyer niet geupgrade worden. En dus zat hij naast een kerel van twee meter met een stevige afwijking naar links.

● Precies, dat was de kant waar Jan zat. Op vertoon van zijn card kon hij nog wel van plaats wisselen en een plek naast een normaal persoon innemen.

● Wel jammer voor die lange slungel. Zàt hij een keer naast Jan....

● Publisher Activision heeft de rechtszaak tegen de twee dissidenten van Infinity Ward, West en Zampella, uitgesteld om zich beter te kunnen voorbereiden.

● 'Publisher' en 'uitstellen', waar hebben we die combinatie eerder gehoord?

● JJ snapt helemaal niks van al dat moeilijke gedoe rond Manchester City-spits Balotelli. Bij hem in FIFA 12 doet hij altijd normaal...

● Ook dit jaar gaat de PU-crew tijdens de E3 weer slapen in een dikke villa in LA. »

OPNIEUWS

E3 Voorpret deel 3

## Oudgediende terug in LA

**Hij is in zijn hele carrière slechts twee keer in LA geweest, en dat terwijl de goede man van ons allemaal toch het langst bij Power Unlimited zit...**

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

We hebben het natuurlijk over Ed 'Poweroni' Wiggemans die dit jaar na lange tijd eindelijk weer eens zijn opwachting gaat maken in de City of Angels. Natuurlijk zal Ed niet als een dolle hond alle Behind Closed Doors afspraken aflopen, maar zal hij de beurs bezoeken (boothbabes uitchecken), de door ons ter plekke geschreven teksten redigeren, meewerken aan PU-TV-items en nog wat geheime projecten voor z'n rekening nemen. Maar hoe ziet onze nestor de E3 2012 zelf voor zich?

Ed: "Het klopt dat ik in negentien jaar tijd slechts twee keer bij de E3 ben geweest, maar dat had vooral te maken met deadlines waardoor ik op de redactie moest blijven. Daarbij schrijf ik (buiten de bijschriften, Smorgasbord en Redactiespread) niet zo heel veel meer voor de PU, dus was mijn aanwezigheid ook niet zo urgent.

Dit jaar valt alles samen: de deadline laat het toe, ik ben heeeeel lang niet geweest én ik kan (zeker voor PU-TV, zo is mij verteld) een nuttige bijdrage leveren. Wat dacht je bijvoorbeeld van de rubriek 'Koken Met Ed'? Ik ga namelijk voor al die gasten het eten maken 's avonds, zodat ze ook nog iets gezonds naar binnen krijgen tijdens diefastfood week.

Of ik er zin in heb? Houdt de paus van kleine jongetjes?"


Onderweg naar de E3 2005. Toen was Ed nog zo jong dat ie van een lieve stewardess een setje kleurpotloden kreeg om zich onderweg mee te vermaken.

view with layar

Vijf dingen om je wakker te houden

## Fire Emblem: Awakening

**Dus je dacht dat Fire Emblem op de 3DS hetzelfde zal bieden als de voorgangers? Dan heb je in hoofdlijnen wel gelijk. Maar er zijn toch heus ook wel wat 'voor het eerst in de serie'-dingetjes toegevoegd. Zoals...**

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

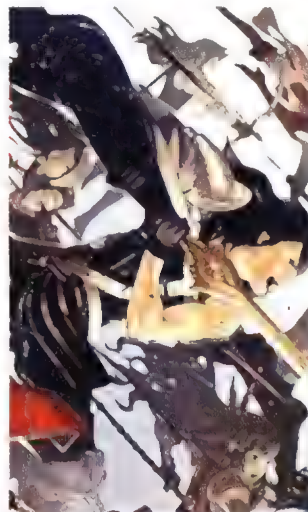
❶ Voor het eerst kun je tijdens Dual Battles twee personages tegelijk tegen vijanden laten strijden (nieuwe strategische diepgang, dus).

❷ Voor het eerst is er een casual mode met de - behoorlijk ingrijpende - optie om permadeath uit te schakelen (noem me een lafaard, maar ik denk dat ik er gebruik van ga maken).

❸ Voor het eerst kun je extra episodes en personages downloaden (tegen betaling, al zal de DLC de eerste maand waarschijnlijk gratis zijn).

❹ Voor het eerst worden bekende personages uit eerdere Fire Emblem-spellen verspreid via SpotPass (hé, zolang het gratis is hoor je mij niet klagen).

❺ Voor het eerst kun je je hoofdpersonage laten trouwen en kinderen laten krijgen (daarom zet ik die permadeath ook uit, want wie wil er nu een permanent dode echtgenote?)



Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar **PU.NL/PU-TV**





### DISHONORED PREVIEW

Jan had de eer om in Londen Dishonored uitgebreid te bekijken. Hij was onder de indruk van het spel en had er een zeer goed gevoel over. Nu heeft Jan wel vaker ergens een zeer goed gevoel over, maar dit is daadwerkelijk een spel waar hij al maanden naar uitkijkt en bij elke nieuwe info nóg enthousiaster over wordt.

***http://www.pu.nl/dishonored***



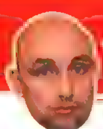


### WOUTER SPEELT PROTOTYPE 2

In Prototype 2 neemt James Heller wraak op Alex Mercer, de hoofdrolspeler uit Prototype 1. Wouter vond het eerste deel een beetje sfeerloos en repetitief. Hij legt uit waarom Prototype 2 juist op die gebieden wraak neemt op deel 1, en dat doet hij terwijl hij de game live speelt. Et voila, een nieuwe rubriek is geboren: Wouter Speelt!

***http://www.pu.nl/prototype2***





COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos




# Onderschat Nintendo nooit

Tijdens de magere jaren van de GameCube werd Nintendo door menigeen afgeschreven. Het Japanse bedrijf was blijven hangen in het verleden en de GameCube zou wel eens Nintendo's laatste console kunnen zijn.

En toen kwam de Wii en begon een lange zegetocht voor de Japanse grootmeester. Voor het eerst werd op grote schaal de massa bereikt.

Nu de Wii U eraan komt en de Wii z'n laatste stuiptrekkingen vertoont, hoor je dezelfde geluiden als destijds. De Wii U zou bijvoorbeeld helemaal niet zo krachtig zijn als de huidige Xbox 360 en PlayStation 3.

Koren op de molen van de Nintendo-haters, maar vlak de Japanners niet uit. Als de Wii U straks voor een scherpe prijs in de winkels ligt, zou men een vliegende start kunnen maken. Zeker met een goede launch line-up. En dan het jaar erop, in 2013, een pricedrop, om de PS4 en de Xbox 720 in de weg te zitten, want als ik één ding heb geleerd de afgelopen jaren, is dat je Nintendo nooit moet onderschatten. Hun fans zijn loyaler dan de PS3/Xbox 360-achterban en dat is in deze tijd heel wat waard.

**Nu ook in 3D**

# Nintendo's kunstgeschiedenis

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

**Wie deze zomer het Louvre in Parijs bezoekt, moet niet vergeten voor vijf euro een audiotour te huren. Die staat namelijk sinds kort op een 3DS, en dus wordt het audiocommentaar nu vergezeld van 3D-beelden en animaties die uitleg geven over de kunstwerken in het museum. Een leuke combinatie van Nintendo en kunst die prima past in de geschiedenis van Nintendo's interactieve kunstavonturen.**

die je na het oefenen op het touchscreen ook met verf en doek in de praktijk kunt brengen. Na twee downloadbare versies verscheen een retailversie die wereldwijd meer dan twee miljoen stuks verkocht.

### Mario is Missing

In dit 'spel' voor de PC ren je als Luigi door de straten van historische steden om 'kunstschatten' zoals het dak van de Sixtijnse kapel en de wijzer van de Big Ben terug te vinden. Slecht bedacht, beroerd uitgevoerd, maar hé: het heeft wel met Nintendo en kunst te maken.



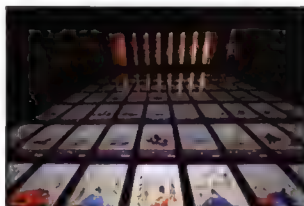



### Mario Paint

Dit puike SNES-pakket verscheen in 1991 en bevatte naast de spelcassette ook een muis en muismat voor speelse mogelijkheden om tekeningen, muziek en animaties te maken. Voor minder bekwame artiesten waren er stempels en kleurplaten.

### Shigureden museum

Het Shigureden museum is net als Nintendo gevestigd in Kyoto, en heeft als pronkstuk een interactieve voorstelling met grote vloerdisplays die over-en-weer-reageren op de DS in je handen. Een 3DS-voorstelling schijnt in de maak te zijn.



### Art Academy

Dit programma voor de DS bevat teken- en schilderlessen

### Colors 3D

Het tekenprogramma Colors is oorspronkelijk gemaakt voor een professionele combinatie van PC en tekentablet. Maar de versie voor de 3DS laat je voor het eerst je tekeningen in 3D (op verschillende lagen) maken en dat oogt ongeveer net zo cool als het klinkt.



**Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.**



## ELF FANTASY FAIR

Naar aanleiding van de game Risen 2 bezochten Maarten en Wouter de Elf Fantasy Fair, en het tweetal voelde zich behoorlijk 'underdressed' op dit fantasievolle verkleedpartijtje. Tegelijk keken ze met open mond en grote ogen naar al die bizarre wezens, freaks en monsters die er ronddwaalden en -zweefden.

***http://www.pu.nl/elffantasyfair***



## Power Spy

● Plek zat, want door de economische crisis staat de helft van de huizen in de dure buurten leeg.

● Zoals de Powerspy al eerder aangaf, gaat Ed dit jaar ook mee. Vooral om nog sneller de stukjes na te kijken.

● Flinke tegenvaller voor de crew, want nu gaat de smoes van 'tijdsverschil' ook niet meer op.

● De codenaam van de PlayStation schijnt, als de Powerspy de bronnen mag geloven, 'Orbis' te zijn. En die van de Xbox 720 'Durango'.

● Zou een goed duo voor een spaghettiwestern zijn of de naam van de nieuwe hybride vierzitter van Renault of een puik affiche voor UFC 147.

● Maar je console zo noemen?

● Nou ja, veel slechter dan Wii kan het niet zijn, en daar konden we met z'n allen toch verrassend snel aan wennen.

● Althans, de huisvrouwen en de kids.

● De nieuwe iPad 3 schijnt nogal heet van onderen te worden en dat kan slecht zijn voor het mannelijk geslacht.

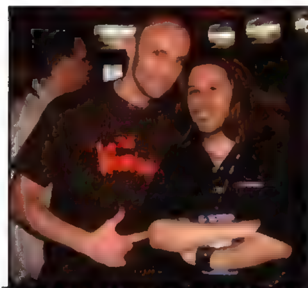
● De Powerspy heeft het idee dat alles wat heet is van onderen en te lang op je schoot ligt, slecht is voor het mannelijk geslacht.

**MMO Shooter in de maak**

# Comeback van John Romero?

**John Romero, de man die ons ooit krakers als Quake en Doom schonk, komt na jaren modderen in de mobile gamesector weer met iets waar hij ooit goed in was: een shooter.**

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos


*Jan & John, alweer zeven jaar geleden.*

John Romero, de man die ooit in het bezit was van een Jan Vayne-achtig kapsel, zegt bezig te zijn met een MMO-shooter waarin jouw karakter steeds sterker en beter wordt.

Allemaal leuk en aardig, maar kunnen we nog wel geloven in de kunde van deze man? Ik heb daar namelijk zo mijn twijfels over.

John Romero is al jaren bezig met zijn comeback, maar vooralsnog blijft het bij beloften. Sinds zijn Ion Storm/Daikatana debacle heeft de goede man al een stuk of vier, vijf nieuwe projecten en bedrijven gestart maar tot een echte, volwaardige terugkeer is het nog niet gekomen.

Mocht het toch zover komen dan vraag ik me af: waarom een MMO shooter? Waarom niet gewoon een old skool arcade shooter? Hoeveel oudgedienden hebben zich niet al eerder in het MMO-genre verslikt?

Toch geloof ik nog wel in de man, al was het maar omdat de mede Quake- en Doombedenker toch ergens nog een greintje creativiteit in zijn donder moet hebben. Ik hoop alleen dat hij dat idee voor een MMO snel laat varen.



# BLACK OPS II

**De roep om vernieuwing binnen de Call of Duty-franchise wordt steeds luider en tegelijk staat Treyarch onder immense druk om ook in 2012 de best verkopende game van het jaar te produceren. Spelen ze daarom op safe of tonen ze juist ongekende ballen? Volgens Ward gaat het om het laatste en wordt alles anders!**

Wezenloos staar ik voor me uit naar de grootste tv die ik ooit heb gezien en die na een urenlange presentatie eindelijk op zwart staat. Zittend in een van de meest comfortabele stoelen ooit, kan ik het beklemmende gevoel dat zich van me meester heeft gemaakt maar moeilijk van me af schudden.
Hier was ik niet voor naar LA gekomen. Ik kwam voor Call of Duty. De game die iedereen kent en je aan niemand meer hoeft uit te leggen. Die game waarbij het ieder jaar hetzelfde liedje is: een extreem lineair, explosief verhaal dat zo dun is als de tanga tussen de billen van een Braziliaans bikinimodel aangevuld met een multiplayer waarin je als een overspannen ADHD'er experience grindt en een shitload aan wapens vrijspeelt. Voeg daar ieder jaar een verse gamemodus en perks aan toe en je hebt een nieuw CoD. Een bewezen formule die ieder jaar bakken met geld in het laatje brengt.
Hoe anders was deze ervaring...

Ward **ZIET DE BALLEN VAN TREYARCH**

Dat wat ik heb gezien toen Black Ops II aan mij werd onthuld, is allesbehalve wat ik als CoD-fan verwacht had. Treyarch vond het namelijk tijd worden om in een klap mijn favoriete CoD-ontwikkelaar te worden door enorme, glad geschoren ballen uit hun broek te toveren en deze voor mij op tafel te leggen. BOII is namelijk overladen met de broodnodige, ingrijpende vernieuwingen en wordt compleet anders dan wat je gewend was!

## Koude oorlog in 2025

Ten eerste is er de singleplayer met een nieuw verhaal, setting en vertelstructuur. Over alles wat binnen de campaign verandert, kan ik al haast een boek schrijven. En wie had dat ooit durven denken.
In BOII gaan we voor het eerst in de franchise naar de toekomst, 2025 welteverstaan. De wereld verkeert in een nieuwe koude oorlog waarbij China als supermacht de gehele aardkloot in een houdgreep heeft. De Chinezen produceren namelijk 95 procent van alle Rare Earth Elements (REE) ter wereld.
Who care's zou je zeggen,



maar laten die zeventien uiterst zeldzame grondstoffen nu net in bijvoorbeeld jouw smartphone, alternatieve energie of high tech wapentuig zijn verwerkt. Oftewel, alle technologie waar we steeds afhankelijker van worden en die een steeds groter onderdeel vormen binnen de huidige (cyber)oorlogsvoering.
Draait China de kraan dicht, dan leggen ze in een klap de economie plat, en zijn we met z'n allen de lul.

## Beangstigend realistisch

Het scenario dat ik zojuist heb geschetst, is echter niet alleen de setting voor BOII, maar ook de werkelijkheid van vandaag de dag. Vandaar dat ik met zo'n beklemmend gevoel opgescheept zat na de presentatie. Daarin liet men naast de game ook zien hoe Obama twee maanden geleden een toespraak hield om er op te wijzen dat China ons nu al in een houdgreep heeft en hij bij de WTO, samen met Japan en een aantal Europese landen, een klacht gaat indienen.
Hoewel we naar de toekomst gaan, zal BOII dus grotendeels gebaseerd zijn op werkelijke feiten en ontwikkelingen. Treyarch heeft daarvoor meer dan zijn huiswerk gedaan en het is bizar om te ervaren dat tijdens het ontwikkelproces (en waarschijnlijk ook de komende maanden) de 'fictie' steeds meer realiteit aan het worden is. Brrrrr, ik krijg het er koud van als ik er over nadenk, en dat maakt deze setting wel erg bijzonder.
Nog nooit had ik bij een 'future warfare'-game zo het gevoel dat dit wel eens allemaal werkelijkheid zou kunnen worden.

## Mason Jr.

Het verhaal van Black Ops II draait om David Mason, de zoon van de hoofdrolspeler van de eerste Black Ops, en gaat direct verder waar het eerste deel ophield.
Om een bruggetje te maken naar de toekomst kruip je in de huid van Frank Woods die je nog kent uit het eerste deel en die eind jaren tachtig nog blijkt te leven. In het begin van de game krijg je dan ook allemaal antwoorden op vragen die je mogelijk na het einde van het eerste deel nog had.
Al snel beland je echter in 2025 waar de slechterik Menendez dankzij hacking en virussen de controle neemt over de halve vloot van het Amerikaanse leger. Deze bestaat inmiddels uit miljoenen drones die in de huidige oorlogen in bijvoorbeeld Irak en Afghanistan ook al regelmatig ingezet worden.
Terwijl de grote steden van Amerika, de president, het leger (en dus ook Mason) door Menendez onder vuur worden genomen met op afstand bestuurbare robots, vertrekken de drones plots. Ze zetten koers richting China en dan breekt de pleuris pas echt uit!



**weetje weetje**

**De schrijver van Black Ops II, David S. Goyer, was ook medeverantwoordelijk voor het verhaal van de topfilms Batman Begins en The Dark Knight.**

**weetje weetje**

**Treyarch studiohoofd Mark Lamia vertelde mij dat de Strike Force missies het bijna niet gehaald hadden. Waarom wilde hij echter niet zeggen.**

**"De meest complexe en diepe singleplayer in een CoD ooit."**

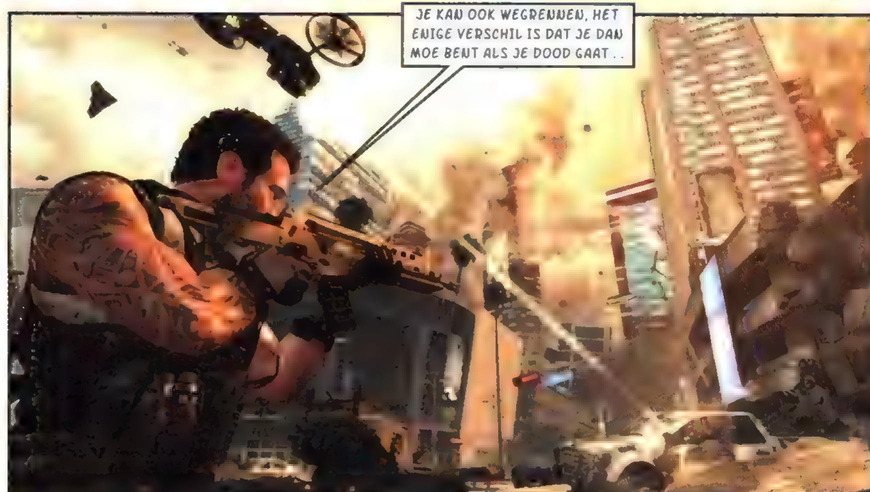
## Gameplay

Tijdens de presentatie werd de slag om Los Angeles gespeeld. Daarin zag ik de typische Call of Duty gameplay met intense momenten, die elkaar in hoog tempo opvolgden.
Zo werd het voertuig waarin Mason zich bevond onder vuur genomen, moest hij overvliegende drones uitschakelen, zich een weg banen door de straten van LA om vervolgens in een vliegtuig te stappen en in een intens luchtgevecht nog meer vijanden naar het hiernamaals te sturen.
Alles was typisch Call of Duty, maar er gebeurde veel meer om je heen en alles zag er stukken beter uit dan ik 't tot nu toe in een CoD heb gezien. Er zijn hogere textures, soepelere animaties en de belichting is stukken beter, waardoor de omgeving er veel levendiger en kleurrijker uitziet. Met name het luchtgevecht,



*De angstdroom van Maarten is dat de PU-villa er na de E3 ongeveer zo uitziet en we net als vorig jaar de borg niet terugkrijgen.*

*De meeste Call of Duty gamers zijn zo aan de multiplayer verslaafd dat je ze het beste desoriënteert door plotseling de gordijnen van hun slaapkamer te openen.*




waarbij je soms door rookpluimen heen vloog, was echt adembenemend. En dan heb ik het nog niet eens over het geluid gehad dat er ook stukken op vooruit is gegaan.
Zover ik kon zien, werd er niet tegen oneindig spawnende vijanden gevochten (werd ik blij van) en gebeurde er van alles in de lucht en op de grond. De strijd werd op meerdere vlakken gevoerd en het voelde veel minder recht toe recht aan dan gebruikelijk, terwijl de actie zeker niet minder intens was.

## Strike Force

Om het verhaal te vertellen is de hele structuur van de campaign op de schop gegaan en niet zo'n beetje ook. Zo krijgt de normaal zo lineaire campaign nu meerdere einden, meerdere routes in een missie en een geheel nieuwe sandbox mode genaamd Strike Force (zie kader).
Daarin bepalen niet alleen je keuzes maar ook je prestaties, hoe het einde eruit komt te zien. Zo kunnen belangrijke personages sterven als jij ze niet redt en zal dat ook het einde veranderen. Als iets mis gaat, herlaadt de game dus niet zomaar even een checkpoint, zoals je gewend was. Het einde dat je uiteindelijk ervaart, zal gelijk duidelijk maken wat je allemaal beter had kunnen of moeten doen om het perfect te laten zijn.
Hiermee slaat BOII een compleet nieuwe richting in en daar werd ik, en ik denk velen met mij, heel enthousiast van. Ze brengen namelijk veel meer diepgang in het traditioneel zo flinterdunne verhaal. Iets waarmee ze met BO natuurlijk al begonnen waren door je te mindfucken met twists van waargebeurde verhalen, maar het zegt, en dat kan ik niet genoeg benadrukken, al genoeg dat ik nu al zoveel over de singleplayer kan vertellen en nog steeds het gevoel heb nog lang niet alles te hebben besproken.
Dit wordt dan ook de meest complexe en diepe singleplayer die een CoD ooit heeft gehad en eentje waarvan de replaywaarde veel hoger zal liggen dan de gebruikelijk zes uur. Het lijkt haast wel een RPG.

## MULTIPLAYER

**De onthulling van BOII draaide voornamelijk om de campaign; de vernieuwingen binnen de multiplayer blijven daarom nog even in nevelen gehuld.**
**Wat ze me echter wel vertelden, is dat ze ook de multiplayer van de grond af opnieuw hebben opgebouwd en alleen dat wat echt heilig is hebben behouden.**
**One size fits all voldoet volgens Treyarch niet meer en ze willen zowel casual als hardcore gamers beter kunnen bedienen. Zo krijgt deze CoD ook een duidelijk focus op e-sports en wordt de game aantrekkelijker voor toeschouwers.**
**Met die schamele info moesten we het doen, maar ik zou Ward niet zijn als ik tijdens de presentatie van twee multiplayer maps niet extreem goed naar de nieuwe HUD had gekeken. Daar zag ik onderin bij een vierpuntdruktoets een spy drone, airstrike en attack drone staan. Iets dat mij zegt dat we ook straks weer gewoon versterking in kunnen roepen zoals we dat gewend zijn sinds Modern Warfare 1.**



**weetje weetje**

**Zit Call of Duty normaal gesproken tjokvol met alleen maar mannen, nu zien we niet alleen een vrouwelijke president, maar ook een vrouwelijke piloot. Betekent dit dat we in de multiplayer ook met vrouwelijke personages kunnen spelen? Me would like!**

**weetje weetje**

**In de toekomst zijn er natuurlijk nieuwe wapens met nieuwe mogelijkheden. Zo kun je straks door muren heen kijken en dergelijke. Iets wat volgens Treyarch slecht nieuws is voor campers.**

**weetje weetje**

**Omdat de game zich afspeelt in de toekomst worden we ook begroet door een nieuwe HUD. Je weet wel, die info in beeld met het aantal kogels en je minimap. Dat geeft ook al een verfrissend gevoel.**

## Engine sterk verbeterd

Tot hier aan toe voornamelijk lof voor het lef en de vernieuwingen waarmee Treyarch op de proppen komt. De vraag die velen zich echter zullen stellen en waarop ze BOII, afhankelijk van het antwoord, waarschijnlijk keihard zullen afrekenen, is het wel of niet aanwezig zijn van een nieuwe engine. Nou, die nieuwe engine heeft BOII niet, maar ik zou nog even wachten met boe en bah roepen.
Want ondanks dat de engine niet geheel nieuw is, zijn veel onderdelen sterk verbeterd. Zo zijn de animaties er flink op vooruit gegaan omdat er nog beter gebruik wordt gemaakt van Full Preformance Capture (FPC), waardoor facial animations niet onderdoen voor die in LA Noire. Ze hebben voor een missie in Afghanistan zelfs paarden in beeld gebracht met FPC. Je moet je voorstellen dat ze dan een ruiter op een paard filmen en dat je dit precies zo terugziet in een »

*Goed om te weten dat die Taliban qua moderne oorlogsvoering ook in de toekomst nog even achterlijk zijn.*



gamemodel. Denk aan de film Avatar en je snapt wat ik bedoel. Ook zag ik hoe ze emoties in gezichten hebben verbeterd voor de cutscenes en hoe de rauwe data er al zo goed uitzag dat er alleen maar gezichtsexpressies nodig waren om de emotie over te brengen.

## Belichting en rendering

Waar de verbeterde engine echter de meeste winst behaalt, is met de nieuwe vorm van renderen en belichting, waardoor veel gedetailleerdere textures mogelijk zijn. Zand komt tussen de straatstenen te liggen in plaats van een vage gradient die er overheen is geplakt. Ook het licht en hoe dit weerkaatst, is anders. Kijk je in een level in Jemen vanuit een gebouw naar buiten dan zie je ook daadwerkelijk de overbelichting van het felle zonlicht. Stap je dan naar buiten, dan moet je virtuele iris ook effe wennen waardoor je een moment verblind bent en je tegenstander je makkelijker voor je flikker kan schieten.

Daarnaast zien de particles er ook allemaal stukken scherper uit en zorgt de combinatie van al die technische verbeteringen aan de engine en het slimmer inzetten hiervan toch voor een flinke stap voorwaarts.

Alle levels die ik zag, zagen er veel minder grauw uit dan bijvoorbeeld een Modern Warfare 3. Ook hadden de models veel meer complexe details.



**weetje weetje**

**Iets dat niet veranderd is, is het wachten tot je health weer vol is en de rode vlekken van je beeld zijn verdwenen. Dit is blijkbaar een van die kernelementen van Call of Duty die niet weg te denken zijn. Verwacht dus niet ineens health pakketjes die je moet oprapen.**

## Geen wonderen

Er worden dus zeker stappen gemaakt op het gebied van graphics, maar verwacht nou ook weer geen revolutie. We zitten immers op of tegen het maximum van de huidige generatie consoles aan. En met de eis van Treyarch dat alles op een soepele zestig frames per seconde moet lopen, is het toch bijzonder hoe men nog zoveel extra uit deze engine heeft kunnen halen.

**"Werkelijk alles is tot aan de grond toe afgebroken en weer opgebouwd."**

Daarnaast heb ik de game natuurlijk nog niet zelf kunnen spelen; ik ben slechts letterlijk met de neus op de nieuwe ontwikkelingen en verbeteringen gedrukt en kan daardoor dus



*Bij mij zijn die vliegende dingetjes altijd na twee dagen stuk.*

*Is dat nou de toekomst? Tanks die lopen in plaats van rijden?*

nog niet keihard stellen dat je dit tijdens het spelen ook echt allemaal gaat merken. Ondanks dat vielen alle uitgelichte punten mij reeds op tijdens de presentatie van het level in LA, dus voordat alle details stuk voor stuk uiteen werden gezet.
Een beetje kritisch en sceptisch blijven ten opzichte van alles kan daarom geen kwaad, maar ik voel voornamelijk enthousiasme voor BOII.

## STRIKE FORCE

**De singleplayer campaign krijgt een geheel nieuwe mode genaamd Strike Force. Hierin krijg je de beschikking over een aantal units waaronder verschillende drones en grondtroepen waarmee je een missie moet volbrengen in een open omgeving. Iets dat Treyarch zelf sandbox noemt, maar ik zie het meer als een multiplayer level waarin je een missie moet voltooien.**
**Je kan de missie spelen door controle te nemen over een enkele soldaat of drone, maar je kan ook van unit wisselen. Dat doe je door naar een soort overview RTS-achtige modus over te schakelen waarmee je overzicht krijgt over het strijdtoneel. Je zou de missie zelfs geheel vanuit deze overwatch mode kunnen spelen.**
**Let wel op, want je hebt een beperkt aantal units en het is ook mogelijk om te falen tijdens een Strike Force missie waardoor de politieke verhoudingen in de campaign weer veranderen en het einde wordt beïnvloed.**

## Overrompeld

Toen ik in het vliegtuig naar LA stapte, had ik niet durven dromen dat ik zo enthousiast zou worden van deze nieuwe Call of Duty. Ik had juist mijn messen geslepen en zou Black Ops II slachten als het weer meer van hetzelfde zou worden.
Ik kwam echter bedrogen uit, en ben overrompeld door de setting die mij een week na de presentatie nog steeds de kriebels bezorgt. Er is, zoals je aan het einde van een generatie consoles mag verwachten, niet plotseling sprake van een nieuwe dure engine, maar de oude heeft wel een flinke schop onder z'n reet gehad.
Maar waar ik misschien nog het meest enthousiast van ben geworden, is het feit dat Treyarch de singleplayer, Zombie mode en multiplayer tot aan de grond heeft afgebroken en weer heeft opgebouwd en daarbij gedurfde keuzes heeft durven maken.
Ik ben dan ook zeer benieuwd naar de nieuwe multiplayer. Op die info moeten we helaas nog even wachten, maar ik kan me niet aan de indruk onttrekken dat fanboys en haters hun verwachtingen van de game hoe dan ook bij moeten gaan stellen. ★

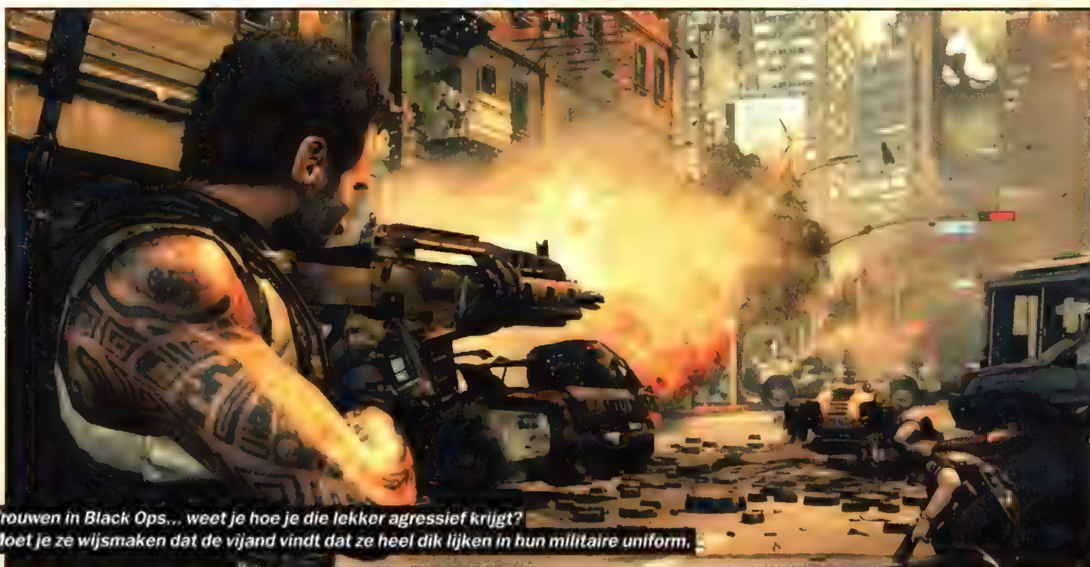


**weetje weetje**

**Zestig frames per seconde is heilig voor Treyarch. Dit is volgens hen noodzakelijk voor het directe en machtige gevoel tijdens het neermaaien van je vijanden en dit wilde ze ook niet slachtofferen voor nog betere graphics op de huidige generatie consoles.**

**Quotable**

**Het studiohoofd van Treyarch, Mark Lamia is een ambitieuze man:**
*"We willen graag de grenzen verleggen. De fans komen wel terug, maar we wilden ze iets nieuws geven."*



*Vrouwen in Black Ops... weet je hoe je die lekker agressief krijgt? Moet je ze wijsmaken dat de vijand vindt dat ze heel dik lijken in hun militaire uniform.*

**VERWACHTING WARD:**
Treyarch heeft met Call of Duty: Black Ops II de potentie in handen om dezelfde grote stap binnen de franchise te maken die de eerste Modern Warfare destijds ten opzichte van Call of Duty 3 maakte.

- Meerdere einden singleplayer.
- Focus op e-sports.
- Verbeterde, grotere Zombie mode.
- Indrukwekkende setting.

FPS
TREYARCH / ACTIVISION
NOVEMBER 2012

PICOMY games

OP BEZOEK BIJ

# SPELONTWIKKELAAR PICOMY



**HEROKI**

*In dit platformspel moet je met de held Heroki door kleurrijke omgevingen vliegen om missies te voltooien voor 'Big Pieces' (tijdelijke naam ), een beetje zoals je met sterren wordt beloond in Mario Galaxy.*

*Hierbij gebruik je geen knoppen, maar je vinger. Daarmee duw je Heroki voor je uit, wat een beetje voelt alsof je vinger van een afstotend magnetisch veld is voorzien. Je kunt je vinger ook op Heroki plaatsen, naar achteren trekken en loslaten om hem als een elastiekje weg te schieten. Wanneer Heroki een object draagt, kun je dat op dezelfde manier wegschieten. Het spel krijgt, naast je uitvalsbasis Levatia, vijf werelden met een totaal van 45 levels.*

**Het door vier vrienden in hun vrije tijd gemaakte iOS-spel Heroki zag er op plaatjes zó fraai uit, dat Jurjen naar Rotterdam vertrok om die game eens in het echt te bekijken. Eenmaal in Rotterdam kreeg hij het idee dat hij voor de gek werd gehouden.**

Na een half uurtje gepraat te hebben, sluit Michael zijn iPhone aan op de grote tv in Bobby's woonkamer, en mag ik als eerste buitenstaander hun spel Heroki aanschouwen.

Terwijl Heroki soepel en elegant door 't beeld vliegt, ontstaat het wonder. Op plaatjes lijken de omgevingen te bestaan uit handgetekende 2D-objecten, maar als de boel in beweging komt, zie ik dat niet alleen de gebouwen op de voorgrond maar ook de achtergronden volledig driedimensionaal zijn. Net als in het Wii-spel Donkey Kong Country Returns, maar dan tekenfilmachtiger, een beetje in de Zelda Wind Waker-stijl.

Ik kijk naar de deur van Bobby's Rotterdamse flatje, met de verwachting dat Frans Bauer elk moment lachend kan komen binnenwandelen. Maar ik zit niet in Bananasplit. Heroki is niet stiekem toch een first-party Nintendo game. Dit is een iOS-game gemaakt door vier jongens uit Rotterdam.

## Programmeur X

Rechts van me zit Jimmy (27), met z'n schetsboek. Hij is verantwoordelijk voor het artwork van Heroki. Overdag werkt hij bij een andere opkomende Nederlandse ontwikkelaar, Paladin Studios. Hij is daar lead artist van Momonga Pinball Adventures, een game die me ook al was opgevallen door zijn coole tekenfilmlook en toffe hoofdpersonage. Zo'n twee tot drie avonden per week werkt Jimmy - dus naast zijn échte baan - aan Heroki.

Bobby (28) vertaalt de tekeningen van Jimmy naar 3D-objecten in het spel. Hij werkte eerder als 3D-artist bij de Nederlandse ontwikkelaar Triumph aan de Overlord-spellen. Momenteel zit hij zonder baan, dus houdt niets hem tegen om twaalf uur per dag aan Heroki te besteden. Michael (26) heeft een achtergrond in de muziek, en maakt dus de muziek en geluidseffecten van Heroki. Daarnaast houdt hij zich bezig met leveldesign, script en marketing.



## THE ARTIST AIKUZA

***Het artwork van Jimmy de Meza (artiestennaam: Aikuza) is goed genoeg om de man een eigen kadertje te gunnen, dacht ik zo.***
***Jimmy maakte eerder al art voor de spellen van ontwikkelaars Zylom, Virtual Fairground en Paladin Studios, maar lijkt zichzelf te overtreffen nu hij voor Heroki helemaal zijn eigen creatieve gang kan gaan. Bekijk een schat aan artwork van Jimmy op www.aikuza.com.***



De vierde persoon is niet aanwezig en zijn naam mag ook niet bekend worden. Laten we hem voor het gemak even programmeur X noemen. Programmeur X werkt bij een Nederlandse spelontwikkelaar die liever niet heeft dat zijn werknemer met het hobbyproject Heroki in de openbaarheid treedt.

## Kermisspelletje

"Maar dat het spel zo soepel in 3D beweegt, is dus echt aan onze programmeur te danken," zegt Bobby. "Niets dan lof voor die jongen", vult Michael aan. "Normaal worden dit soort spellen voor iOS met de standaard engine Unity gemaakt, maar hij heeft voor dit spel de complete engine echt helemaal vanaf de grond opgebouwd."
Bobby legt uit dat alles 'custom' is, dus zonder overbodige dingen die de game vertragen. "Alles is helemaal geoptimaliseerd voor Heroki. Het is super knap wat hij heeft gedaan. Er zijn volgens mij weinig mensen die zoiets kunnen."
Als ik het spel zelf speel, merk ik hoe slim en elegant ook de besturing werkt. Er zijn geen virtuele knoppen, je duwt de vliegende Heroki als het ware met je vinger achter z'n kont over het beeldscherm.
"Ook een idee van programmeur X", zegt Bobby. "Hij baseerde dat op zo'n kermisspelletje, waarbij je een plastic voetbal met een waterstraal vooruit moet duwen."

## Absurd

Deze jongens hebben goud in handen, bedenk ik me, terwijl ik Heroki soepel als een blad op de wind door het beeld laat glijden en geniet van de organische, prachtig gekleurde omgevingen vol fantasievolle bouwwerken en bewegende details. Het is allemaal absurd veel beter en uitgebreider dan je in een iOS-game zou verwachten.
"We willen gewoon een volledige console-ervaring maken", zegt Michael. "We gaan echt niet voor minder. En het klinkt misschien ambitieus, maar we willen met dit character ook iets blijvends neerzetten."

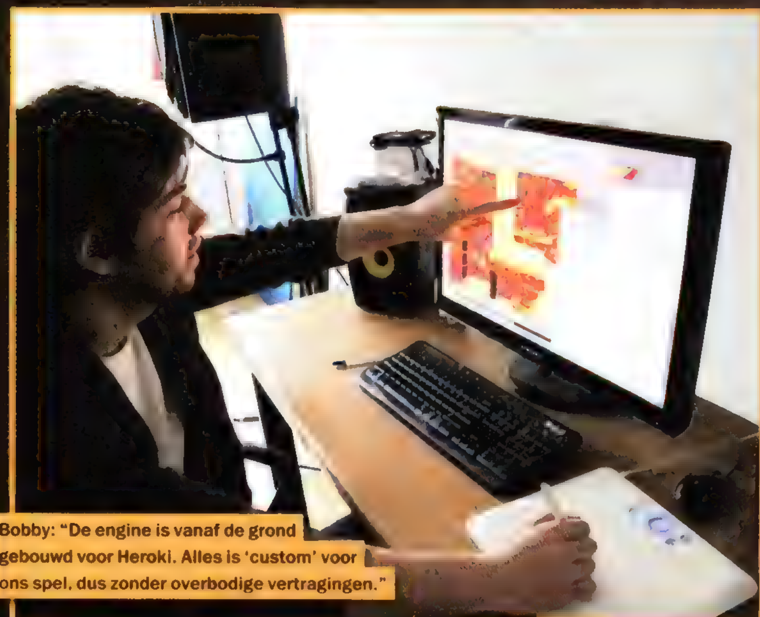


Drie van de vier Rotterdamse vrienden die als Picomy aan Heroki werken. Van links naar rechts zijn dit Jimmy, Bobby en Michael.

De Sonic of Mario voor de iPhone, grap ik. Precies, zegt Michael.
Wanneer ik probeer wat opdrachten te voltooien, stuit ik op de aspecten van het spel die het minst ver ontwikkeld zijn.
Ik moet een steen oppakken en naar een krokodil gooien om het beest van mijn pad te krijgen. Dat gooien werkt een beetje als bij Angry Birds, met een katapultmechanisme. Het werkt, maar mist de finesse die de rest van het spel kenmerkt. Voorlopig illustreert een rechte lijn bijvoorbeeld de baan waarlangs de steen zal bewegen.
"Dat wordt natuurlijk allemaal nog aangepast," zegt Michael. "We hebben nog heel veel dingen klaar liggen die nog niet in deze versie zitten. En we hebben sowieso nog wel een paar maanden te gaan."

## Triple A-game

Deze zomer moet Heroki in de AppStore verschijnen. En dan moet blijken of de potentie die Heroki nu al tot een bruisende ervaring maakt, het spel ook werkelijk naar de top zal stuwen. Wat dat betreft is de AppStore een griezelige markt, waarin ik wel vaker goede spellen onzichtbaar heb zien verzuipen in het overvloedige aanbod. Hoe denken de jongens dit te gaan voorkomen?
"Kijk, we hebben natuurlijk geen marketingbudget zoals Nintendo en Sega dat hebben", zegt Michael. "Maar we hopen dat mensen elkaar op Heroki zullen wijzen. Dat ze zeggen, als je een iPhone hebt, moet je Heroki hebben. Dat het spel wordt gezien als de Triple A-game voor dat systeem. Dat klinkt misschien ambitieus, maar dat is waar we voor gaan. En dan zien we wel hoe het uitpakt." ✖



Bobby: "De engine is vanaf de grond gebouwd voor Heroki. Alles is 'custom' voor ons spel, dus zonder overbodige vertragingen."



Michael: "We hopen dat ons spel wordt gezien als dé Triple A-game voor de iPhone. Dat klinkt misschien ambitieus, maar dat is waar we voor gaan."

# GOD OF WAR ASCENSION

MULTIPLAYER



**Santa Monica Studios maakt het zichzelf niet makkelijk met God of War: Ascension. Niet alleen wordt de game een prequel, het is tevens de eerste GoW met multiplayer! Toch kwam Jan tevreden terug uit de States en bulderde bij binnenkomst op de redactie: THIS... IS... SPARTAAAAAA!!!**

'Welkom bij het slechtst bewaarde geheim uit de industrie, welkom bij God of War: Ascension', aldus Todd Pappy, gamedirector van de nieuwe GoW. Pappy heeft zijn humor nog niet verloren, al hebben er vast wat medewerkers een oorvijg gekregen naar aanleiding van hun iets te enthousiaste CV's op LinkedIn. Door hen werd het bestaan van God of War 4 al heel vroeg de ether in geslingerd.

Wat het gamejournaille en alle fans de afgelopen maanden echter niet konden bevroeden, was dat het uiteindelijk geen vervolg maar een prequel betreft. En bovendien eentje met een... tromgeroffel, trompetgeschal... dikke, vette, bloederige, epische multiplayer modus.

## Geen paniek

Over een potentiële GoW-multiplayer, in welke vorm dan ook, gonsde het al sinds het tweede deel, maar met Ascension is 't dan eindelijk zover.

Mijn aanvankelijke teleurstelling ('Wat?!! Geen singleplayer-presentatie?') maakte al snel plaats voor gezonde interesse ('Dit ziet er goed uit...') dat gaandeweg overging in enthousiasme ('Dit wil ik spelen!').

Voordat nu hele volksstammen in paniek raken: GoW: Ascension zal uiteraard 'gewoon' een singleplayer story modus bevatten, maar die wordt waarschijnlijk pas op de E3 uit de Spartaanse lendendoeken gedaan.

## Van sterveling naar God

Wat moet je je voorstellen bij die multiplayer God of War-style? Nou, dezelfde brute combo's en bloederige combat zoals je die gewend bent van Kratos, alleen dan nu voor twee tot en met acht spelers in uiteenlopende arena's, tegen en met elkaar.

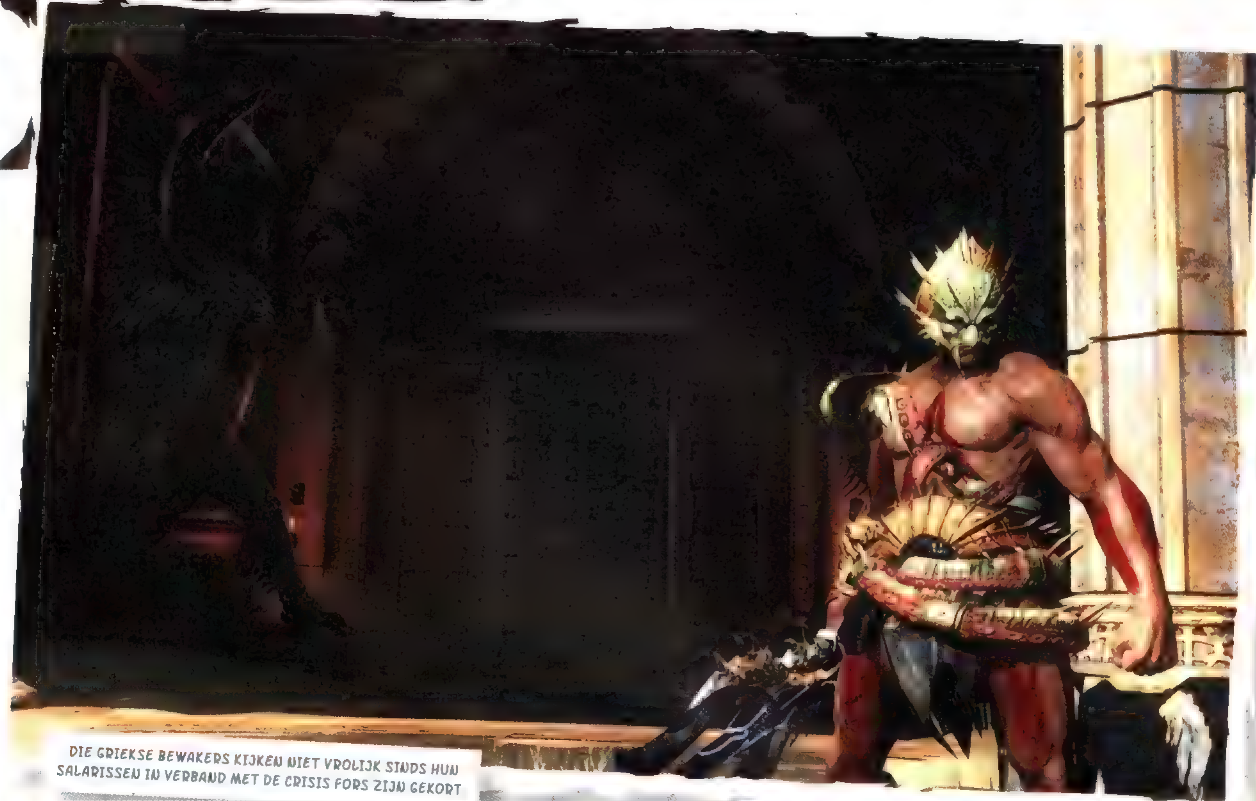
Het idee is dat jij, de speler, samen met andere stervelingen voor het plezier van de Goden gaat strijden en verschillende testen doorstaat. Het wordt een strijd op leven en dood, en iedere sterveling vecht om bij de Griekse Goden in een goed blaadje te komen.

De bedoeling is dat je als speler een ontwikkeling doormaakt van gewone sterveling naar een God; tot op zekere hoogte vergelijkbaar met de reis die Kratos maakte in GoW 1. Deze ontwikkeling mag je letterlijk nemen: al hakkend, beukend en klievend verdien je punten (feitelijk XP) en favor, waardoor je sterker wordt, betere wapens en armor krijgt, meer special combo's vrijspeelt, magische vaardigheden uitbouwt en langzamerhand steeds meer uitzonderlijke krachten verdient.

## Voor Poseidon!

Je begint de multiplayer met het kiezen van een van de vier Goden waaraan je je lieert: Zeus, Poseidon, Hades of Ares. Afhankelijk van de alliantie die je kiest, stel je een personage samen.

Tijdens de demonstratie speelden we een team-versus-team battle met vier tegen vier spelers. Het team waarop ingezoomd werd (voor demodoeleinden) was



DIE GRIEKSE BEWAKERS KIJKEN NIET VROLIJK SINDS HUN SALARISSEN IN VERBAND MET DE CRISIS FORS ZIJN GEKORT






## SINGLEPLAYER?

*Ondanks dat ik niks van de singleplayer gezien heb, wist Pappy me er wel iets over te vertellen*

*"Kratos was in GoW 2 en GoW 3 heel erg boos, maar hij gedroeg zich ook een beetje als een asshole. In Ascension willen we hem iets menselijker neerzetten. Hij is nog steeds bad ass en vecht nog steeds als de beste, maar we leren meer over de mens Kratos voordat hij een God werd. Er is bovendien nog genoeg mythologie die we konden gebruiken. Singleplayer is ons kloppend hart. Dat is wat mensen verwachten van ons en dat moet gewoon Triple A goed zijn. Ik beloof je dat we geen enkele GoW-fan teleur zullen stellen."*

duidelijk zichtbaar gelieerd aan Poseidon. De meeste krijgers liepen rond met een enorm drietandzwaard en armor geïnspireerd op de Kraken.

Iedere God kent specifieke wapens, armorsets en vaardigheden maar tegelijkertijd houden de Goden ervan de boel te fokken. Het komt regelmatig voor dat de Goden items in de arena's droppen die ieder team kan gebruiken zoals bijvoorbeeld de Blades of Olympus, de hamer van de Barbarian Lord (die Kratos verslaat met behulp van Ares) of het Artemis Blade. Daarnaast staan er diverse iconische chests in het level om health en magic aan te vullen.

## Dodelijke traps

In onze demo was het de bedoeling een gi-gan-tische geketende Cyclops (denk maatje Titan uit God of War III) te vermoorden om ons aan de Goden te bewijzen.

Voordat je het reusachtige monster schade toe kunt brengen, dien je twee keer twee enorme radarwielen te activeren. Feitelijk zijn dit de Domination points in de map waarom gevochten wordt.

Wanneer je een installatie lang genoeg bezet hebt en activeert, wordt een reusachtige ketting ingehaald. Wanneer ook de tweede ketting binnengetakeld wordt, zal het enorme monster tot aan de rand van de arena gedwongen worden.

Deze bewuste arena bestond uit een boven- en onderlaag. Op iedere verdieping bevond zich een radarwerktuig en traps die je kunt activeren; in dit geval een rooster met vuur en een plateau met spiesen.

Terwijl sommige krijgers bruut aan het hack & slashen waren, compleet met combo's waar Kratos goedkeurend naar zou knikken, waren andere spelers de traps aan het activeren om het vijandelijke team dwars te zitten.

De onderlinge combat kent heuse finishing moves waarbij je je zwaard in de hals van je tegenstander steekt en via zijn ribbenkast naar beneden klieft, terwijl het bloed in het rond spuit.

## Genadeklap

Uiteindelijk kreeg het Poseidonteam de overhand en kwam er met veel kabaal een Godenwapen uit de hemel naar beneden vallen. Het betrof de God Spear, een snel en magisch longrange wapen waarmee je vijanden maar ook de Megaclops (zoals de ontwikkelaar de onwaarschijnlijk grote cycloop noemde) te lijf gaat.

Wanneer het enorme monster genoeg klop heeft gehad, is het tijd voor de genadeklap, maar niet voordat eerst een van de Poseidon-krijgers met een werpketting de wang van het gigantische beest perforeerde om die vervolgens met een ferme ruk open te rijten.

Terwijl het beeldvullende gedrocht het uitschreeuwde van de pijn en de twee andere Poseidon-krijgers de kapot gesneden tronie van het beest bestookten, maakte de speler met de God Spear zich op voor een aanloop en wierp met zijn laatste krachten het Goddelijke wapen in het ene oog van de Megaclops. FLASH! MEGABRUL! TROMPETGESCHAL! Einde gevecht.

"HET GOW-GEVOEL BLIJFT FIER OVEREIND IN MULTIPLAYER."

## GoW-gevoel

Wow. Dat was me wat. Na de demonstratie moest ik echt even bijkomen van hetgeen me zojuist getoond was.

Het roept tegelijkertijd veel vragen op (waarop ik ontwijkende antwoorden kreeg) maar feit is dat de multiplayer absoluut het God of War-gevoel huisvest.

Hoe je precies levelt, wat het verschil is tussen favor en XP-punten, hoe de punten verdeeld worden over je team en over je individuele prestaties, welke wapens, skills en armorsets je allemaal krijgt, hoe de balans van de Goden-krijgers onderling zal zijn... dat zijn allemaal vragen voor een later stadium.

Maar ik weet wel dit: ik kan niet wachten om zelf mijn handen om de controller te vouwen en mijn multiplayer-queeste van sterveling naar God te maken. ●



ALS HIJ NOG EFFE ZO DOORHAKT, HEBBEN WE EEN CYCLOOP EN EEN EENHOORN TEGELIJK!

# NAMCO BANDAI'S GLOBAL GAMERS DAY



## DAG 1

Je kunt van te voren nog zo hard roepen dat je niet gaat Blackjacken, pokeren of aan de roulettetafel gaat zitten, maar er valt in Las Vegas gewoon niet aan te ontkomen. Op het moment dat je één voet in Vegas zet, struikel je al over de slotmachines. Het eerste dat je ziet, of beter gezegd hoort, zijn de rinkelende fruitautomaten die je trachten te verleiden. En eenmaal ingecheckt in een van de megalomane hotels op The Strip, is het de bedoeling dat je je onderkomen niet meer verlaat. Het ene hotel is nog groter dan het andere, tweeduizend kamers per hotel is niks bijzonders.

Het hotel waar Namco Bandai ons een kleine week laat logeren, is **The Cosmopolitan Hotel**, het hipste en



nieuwste hotel van Las Vegas dat letterlijk boven alles en iedereen uittorent.

Het hotel/resort dat bijna vier miljard dollar kostte, is modern, strak en zo overweldigend groot dat ik een paar keer verdwaal op zoek naar de lift. Het complex kent twee fitnesszalen, zes zwembaden, 14.000 vierkante meter conferentiezalen, tientallen restaurants, een shoppingmall en 7000 vierkante meter aan casinofaciliteiten. Er is ook nog een Spa, een nachtclub, een theater en een zooitje barretjes en sportcafés. Het overbekende nummer van The Eagles, Hotel California, klinkt door mijn hoofd. 'You you can checkout anytime you like but you can never leave' .



**weetje • weetje**

***Het officiële gedeelte van Namco Bandai's Global Gamers Day duurde drie dagen. Waarom dan Day in plaats van Days? Joost mag het weten.***

Ik zit in de East Tower van het hotel en moet, hoe dan ook, met mijn koffertje langs de Blackjack- en pokertafels. Ik gooi vijf dollar in een fruitautomaat, klik emotieloos op de startknop en één minuut later is het al voorbij. Vijf dollar kwijt. Gokken, het is nooit mijn ding geweest. Gelukkig kom ik voor de line-up van Namco Bandai die de komende dagen aan ons getoond gaat worden. Maar eerst effe een paar uur maffen in het heerlijke bed van mijn veel te grote hotelkamer.

## DAG 2

De dag begint met een Keynote speech waarin de meeste games kort de revue passeren. Ik kom al een beetje in de E3-stemming want het doet denken aan de persconferenties van Microsoft, Sony en Nintendo, alleen dan in het klein.

Dit wordt nog eens versterkt door het rare accent en de flauwe, ingestudeerde grapjes van marketingpief Carlson Choi.

Als Katsuhiro Hirada in een witte smoking opkomt geflankeerd door twee **'Tekken dames'**, brengt dat eindelijk een beetje leven in de brouwerij. Dienbladen champagne worden rondgebracht en we proosten op Tekken Tag Tournament 2. De speciaal bestickerde **Tekken Lamborghini** wordt na afloop door iedereen gefotografeerd.









## STAR TREK

Dan is het tijd voor wat uitgebreidere roundtable gesprekken per game.

Als eerste staat Star Trek op het programma, de game waar ik hier in Las Vegas het meest naar uitkijk. De makers hebben torenhoge ambities waarbij Batman: Arkham Asylum, Uncharted en Gears of War als grote inspirators dienen. Niet de minste titels dus.

De Star Trek-game is geïnspireerd op de reboot movie, maar gaat verder helemaal zijn eigen weg, heeft een eigen verhaal en is niet gebonden aan de merchandise machine die rondom een gamefilm altijd op volle toeren draait.

Steve Sinclair, producer bij Digital Extremes: "De laatste Star Trek-games waren niet al te best en hetzelfde geldt voor filmgames in het algemeen. We willen Star Trek als game opnieuw op de kaart zetten. Net als de reboot film wordt onze game een big budget blockbuster. We willen simpelweg de allerbeste Star Trek-game ooit maken."

### Co-op

De eerste indruk die ik van het spel krijg, lijkt veel van die grote woorden waar te maken. De game draait in 3D op een PC met een dikke Nvidia-kaart erin, en oogt fraai.

In basis zou je Star Trek een third-person shooter annex buddy movie kunnen noemen. Het draait allemaal om de band tussen Spock en Kirk, en de game is dan ook bedoeld om in co-op te spelen: een speler als Kirk, de ander als Spock. Uiteraard kun je straks ook in je eentje de game doorlopen, dan neemt de computer de rol van het tweede personage op zich.

Beide hoofdrolspelers hebben unieke vaardigheden, een eigen persoonlijkheid en leveren onafhankelijk van elkaar hun commentaar op de gang van zaken.

Hetzelfde geldt voor de gameplay. Waar Kirk meer de cowboy is die in de voorste linies knokt, is Spock bedachtzamer en gaat hij veel doordachter te werk. Spock kan vijanden 'overnemen' en tegen hun eigen soort laten vechten, hij kan machinerie op hol laten slaan door ze van een afstandje te 'overloaden' en vijanden 'stazen' waarna ze niet meer weten wat ze overkomen is én Kirk oplappen als hij gewond raakt.

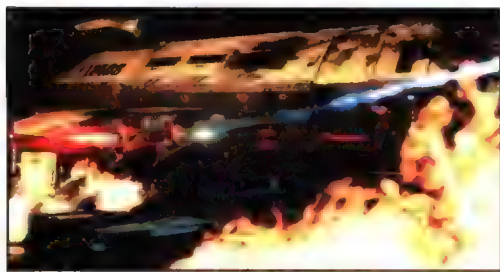


Kirk heeft zwaardere wapens en kan zelfs doorgaan met schieten als ie down is. Zo kun je, wanneer Spock hem ondersteunt en naar de sickbay draagt, nog steeds met een hand blijven knallen op aanstormende baddies. Sterker, als Kirk op de operatietafel ligt en Spock middels een simpele minigame Kirk behandelt, kan de speler die Kirk bestuurt nog steeds doorgaan met knallen.

## Pluim

Met de grafische toeters en bellen lijkt het wel goed te zitten, maar ook de vormgeving verdient een pluim. Niet alleen De Enterprise is subliem nagebouwd, de verschillende planeten, de sterrenstelsels, de licht- en rookeffecten en het algemene sciencefiction palet van Star Trek anno nu komen eveneens fraai tot leven. Jammer dat de game pas in 2013 verschijnt (voor PC/PS3/Xbox 360 en misschien Wii U), maar dit is zeker een game die ik op de E3 nog een keer ga checken.





## Samenwerking

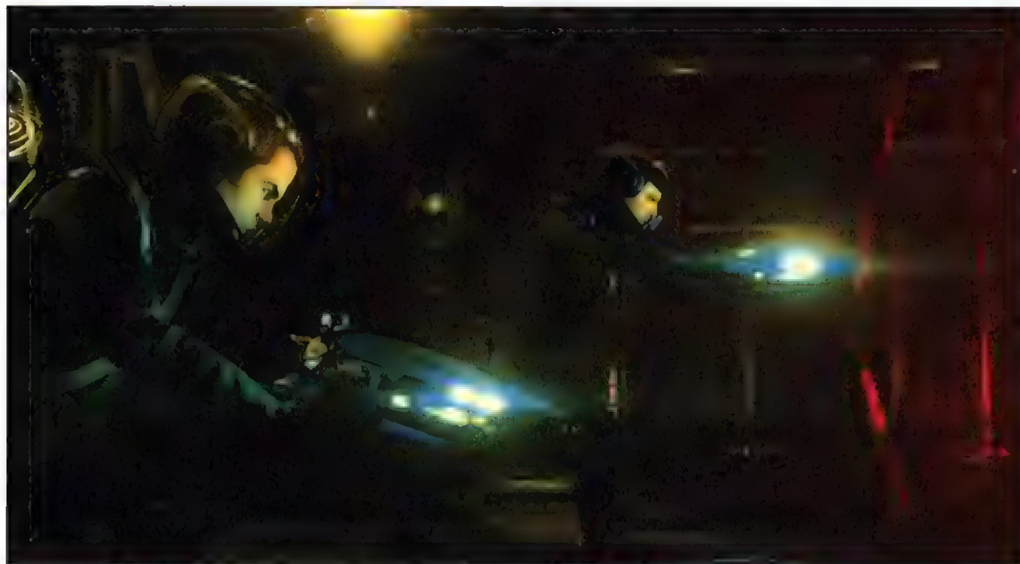
Wat extra speciaal is aan Ni No Kuni is de samenwerking tussen Level 5 (Dark Cloud, Rogue Galaxy, Professor Layton) en Studio Ghibli (Princess Mononoke, Spirited Away, Howl's Moving Castle). Die laatste wordt wel gezien als de Walt Disney van Japan en is verantwoordelijk voor de grafische stijl van het spel, alsook alle (tussen)animatiefilmpjes.

Filmpjes en gameplay lopen naadloos in elkaar over en tijdens het gamen heb je dan ook echt het gevoel mee te spelen in een Japanse tekenfilm.

Het geheel is zo charmant dat je wel van steen moet zijn om niet te vallen voor de fantasievolle werelden, de lieflijke personages, de wonderlijke wezens en de prachtige muziek van deze game.

De JRPG, die al uit is in Japan, kent traditionele gevechten tegen opvallend aaibare vijanden (althans, in de twee stukken die ik mocht spelen) en zelfs de miniboss had iets koddigs: een sputterende robot op wielen. Combat is een combinatie van real-time en turn-based waarbij je op ieder gewenst moment andere teamleden in kunt zetten, van tactiek mag wisselen of een spreuk kan oproepen. Oliver krijgt namelijk al snel een toverstafje en een toverboek en groeit langzaam uit tot een ware wizard!

In een van de aankomende PU's hoop ik wat dieper in te gaan op deze zeer bijzondere PS3-exclusieve titel.





## NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH

Genoeg geouwehoerd, het is tijd om games te spelen in **de handson room**.

Games die ik hier uitprobeer, zijn de nieuwe Tekken Tag Tournament 2, Inversion (die shooter die met zwaartekracht klooit en in juni dan eindelijk een keer uitkomt) en Ni No Kuni: Wrath of the White Witch.

Die laatste is een aangename verrassing. Dit wordt wat mij betreft een JRPG waarvoor je niet per se van JRPG's hoeft te houden. Dat begint al bij het verhaal: Oliver, een 13-jarig jongetje, verliest zijn moeder en is helemaal van de kaart. Wanneer de jongen zijn tranen de vrije loop laat, landen de druppels op de knuffel die hij van zijn moeder heeft gekregen. Het stoffen poppetje komt tot leven, transformeert in een guitig mannetje met een bengelend lantaarntje aan zijn neus en neemt Oliver mee naar Ni No Kuni; 'de andere wereld'.

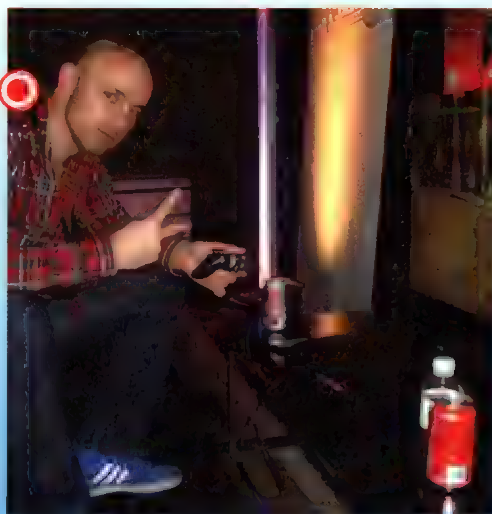
Het idee is dat bewoners van Olivers wereld en de Andere Wereld beiden één ziel delen. Dat sterkt Oliver in de gedachte dat als hij de ziel van zijn moeder redt in de ene wereld, hij zijn echte moeder weer kan redden in zijn eigen wereld.

Ja, ja... ik weet het, emotionele stuff maar het wordt heel mooi en oprecht in beeld gebracht.



**weetje • weetje**

*Het is nog niet officieel bevestigd maar de kans is zeer groot dat acteurs Chris Pine en Zachary Quinto de stemmen doen van respectievelijk Kirk en Spock in de Star Trek-game.*





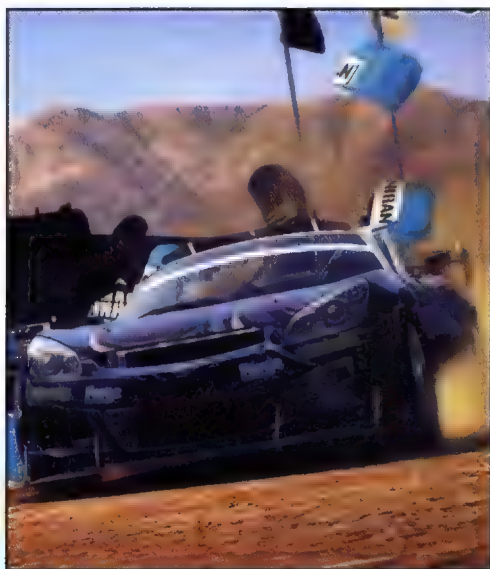
## DIRT SHOWDOWN

Veel meer tijd om te spelen is er niet want we moeten de bus in. Jawel, een heus uitstapje naar de **Red Rock Canyon**. Het prachtige natuurgebied staat in schril contrast met de gekte van Las Vegas, en doet denken aan Red Dead Redemption. ››



Wat 't idee is achter het uitstapje (afgezien van een aangename afleiding om de airco gekoelde hotelzalen te verruilen voor de woeste natuur) wordt ons pas later duidelijk als we een interview hebben met lain Smith, associate producer van Dirt Showdown.
Hij vertelt me dat Dirt Showdown een spinoff is van de Dirt-serie en dus geen Dirt 4. Smith geeft openlijk toe dat Showdown meer op de Amerikaanse markt gericht is. De game is opgedeeld in drie hoofdonderdelen: racen, stunten en destruction derby en daar zijn weer talloze racetypen van afgeleid.
Elders in deze PU vind je een artikel van Ward over Dirt Showdown, dus ik wil het hier verder bij laten. Of toch nog één dingetje: wat heeft Red Rock Canyon nou precies met Dirt Showdown te maken? Smith: "Nevada is een van de settings in onze racegame. Dat levert lekker veel stof en... eeh... 'dirt' op, hahahaha."



## DAG 3

Na een onrustige avond vol opmerkingen als "Zouden haar borsten echt zijn?", "Alles op rood!, ALLES OP ROOD!", "Waaat? vijftien dollar voor een flesje water?" en "Nu heb ik het systeem door, nu ga ik winnen!" zoekt iedereen zijn hotelkamer op.
Dag 3 zal onder andere in het teken staan van uitgebreide presentaties van Tekken Tag Tournament 2 en F1 2012.

## TEKKEN TAG TOURNAMENT

Hirada, de grote man achter Tekken, heeft zoals altijd zijn onafscheidelijke tolk Michael Murray bij zich. Dat maakt presentaties in het Japans-Engels een stuk aangenamer dan bij andere Japanse interviews, hoewel de twee een bizar duo vormen. Hirada is een Japanse dwerg met een ontploft kapsel, Murray een centenbak die erbij loopt als een verlopen rockster uit de tijd dat Whitesnake nog de bomb was. Beiden kunnen echter lezen en schrijven met elkaar en je hebt nooit het idee dat het duo informatie achterhoudt of onwaarachtige antwoorden geeft. Sterker, ze waren behoorlijk scheutig met informatie en demonstreerden de belangrijkste nieuwe features van Tekken Tag Tournament 2 in alle rust.

### Nieuwe tactieken

Op het eerste gezicht is er niet zo heel veel veranderd aan misschien wel de populairste fightinggame aller tijden. De graphics zijn weer een stuk scherper en gedetailleerder en het rooster is nog uitgebreider (meer dan vijftig personages) en er zijn weer meer stages om uit te kiezen.

Interessanter is echter het feit dat je nu zowel 1 tegen 1, 2 tegen 2 (met twee spelers, ieder een Tag Team), 2 tegen 2 (met vier spelers) en 1 tegen 2 (twee spelers, een solo, een met een Tag Team) kunt spelen.
Met name 1 tegen 2 is leuk en levert allerlei nieuwe tactieken en spelmogelijkheden op. De speler die twee vechters onder zijn knoppen heeft, heeft ook twee levensbalkjes in beeld terwijl de andere speler met één personage logischerwijs een enkel balkje in beeld ziet. Speel je met een enkel personage dan loop je minder schade op van klappen en trappen, maar deel je tegelijkertijd meer schade uit dan het Tag Team van je opponent. Ook al speel je als solitaire speler tegen een duo, als je er één kapot hebt getrapt, heb je gewonnen; je hoeft dus niet beide personages te verslaan.



**weetje - weetje**

***De film Spitited Away van Studio Ghibli is de meest succesvolle Japanse film tot op de dag van vandaag. De film won vele prijzen waaronder een Oscar voor Beste animatiefilm alsook een Gouden Beer op het Berlijnse filmfestival van 2002. Een klassieker!***

Wanneer beide partijen klappen krijgen, verschijnt er een rood stukje in de levensbalk. Deze herstelt langzaam terug in blauw en zo krijg je wat van je levensenergie terug. Bij de solospeler recovert dat net wat sneller dan bij het Tag Team.
Nu denk je misschien dat de solospeler alleen maar voordelen heeft, maar dat is niet zo. Het Tag Team kan razendsnel wisselen tussen spelers en het rode stukje op de levensbalk slim aanvullen door de 'damaged' fighter even in de wacht te zetten. Daarnaast kent het Tag Team allemaal unieke combo's zoals de Tag Throw en de Tag Assault. Die laatste is lastig te timen maar levert extra veel schade op. Deze wil je alleen inzetten als je zeker weet dat je je vijand neer kunt slaan.
Handig voor het Tag Team zijn verder nog wat unieke foefjes die je alleen als duo kunt toepassen. Sta je gecornerd tegen een muur? Switch van speler en deze zal een stukje weg van de muur in beeld springen. Beuk je een tegenstander door een muur of van een balkon af? Dan kun je, terwijl de tegenspeler nog aan het vallen is, snel wisselen van speler. Dan wacht je duopersonage je tegenstander al beneden op om hem of haar meteen een enorme hijs te verkopen!





## F1 2012

Van al dat klappen en trappen hebben we honger gekregen en dus is het tijd voor de lunch. Even lijkt het alsof er **bladgoud op mijn lepel met crème brûlée** ligt, maar ik slobber het toch maar leeg. Met de kipsalade nog tussen mijn tanden, spoed ik me naar de kamer waar ik voor het eerst kennis kan maken met F1 2012.
Codemasters heeft z'n licentie met de Formule 1-organisatie verlengd dus de komende jaren zit de F1 bij de Britten. Die zijn daar zichtbaar blij mee, helemaal nu men heeft besloten voortaan alleen nog maar racegames te maken. Jawel, Rich Eddy Director Communication van Codemasters zegt het letterlijk: "We gaan alleen nog maar racegames maken, geen shooters, geen actietitels. We focussen ons op datgene waar we het allerbeste in zijn."
Geen Operation Flashpoint 3 of Overlord games meer van de Codies dus.



## Young Driver Test

Lag bij F1 2010 de focus op de singleplayer, en bij F1 2011 op de multiplayer, bij F1 2012 richt men zich weer voornamelijk op de singleplayer. Uiteraard kun je de game straks nog gewoon in multiplayer (16 spelers) en co-op spelen met alle features die je mag verwachten, maar men focust zich hoofdzakelijk op de solo speler en diens F1 avontuur.
Alle licenties, alle racers, alle wagens en parkoersen zijn weer van de partij, waaronder de nieuwe F1 race in Austin, Texas. Ook de nieuwe regels, je mag geen andere coureurs blokkeren dit jaar, worden geïmplementeerd.
Nieuw is de Young Driver Test als proloog op je carrière. Deze is, zoals alles in F1, gemodelleerd naar de werkelijkheid, namelijk de test die ieder jaar aan het einde van het raceseizoen plaatsvindt. Jonge coureurs, vrijwel allemaal actief in andere racedisciplines, kunnen zich hier in de kijker rijden en zo gecontracteerd worden door de grote teams.
De Young Driver Test is feitelijk een verkapte tutorial die je kort of lang kunt doorlopen maar die wel mede bepaalt in welk team je uiteindelijk terechtkomt.
De tests vinden plaats op het Abu Dhabi Grand Prix testtrack en die is, zoals je mag verwachten, weer tot op de laatste asfaltkorrel nauwkeurig nagebouwd. Enigszins vergelijkbaar als bij Gran Turismo zul je hier een aantal 'rijbewijzen' moeten scoren voor je aan je echte carrière kunt beginnen. Een volledig carrière duurt nog altijd vijf seizoenen en dan ben je al snel driehonderd uur verder. Woeoeoeoeoei!

**weetje • weetje**

*Dragon Ball Z komt in oktober naar Kinect. Kun je eindelijke Kamehameha!!! tegen de camera schreeuwen en in het luchtledige rammen. Dat heb je toch altijd al gewild?*



**★ PU-TV:**

**GOES VEGAS**

[illegible]

pu.nl/janinvegas








## WAAR IS HET BEELD?

Leuk zo'n licentie van een F1-game, maar op het moment dat de drukpersen voor deze PU al draaiden, had Codemasters ons nog steeds geen beelden verschaft van F1 2012. Niet omdat ze dat niet wilden, maar omdat de F1-organisatie iedere pixel van ieder screenshotje in een vergadering bekijkt, uitpluist en weken wacht met een goedkeuring. Lastig werken lijkt me, maar goed, als het eindresultaat maar vet is.
Ik hoop wel dat die mentaliteit in de toekomst verandert, met het oog op nog twee andere F1-games die in de maak zijn. De eerste is een free-to-play browser game, F1 Online, die ieder moment live moet gaan. De derde F1-game die in 2012 moet verschijnen, is nog in nevelen gehuld, maar betreft een 'familie-georienteerde, meer laagdrempelige racegame'. Wie het weet, mag het zeggen.
Voor nu kun je alvast een sneakpeek van F1 2012 bekijken op: http://bit.ly/Ib0PAb





## Home sweet home

De eerste indruk van F1 2012 is ook meteen de laatste wat het event betreft. Wat rest zijn twee dagen roulette, nachtclubs, geld verspillen, eten en drinken.
Met een koffer herinneringen rijker en een paar honderd dollar armer, stap ik twee dagen later op het vliegtuig naar huis. Leuk dat Vegas, maar een week **Disneyland on steroids** is echt meer dan genoeg. Want uiteindelijk geldt altijd de wet: the house always wins... ✈



# GUILD WARS 2



**Met Guild Wars 2 beweert Arenanet het MMO-genre op z'n kop te gaan zetten. Ward had daar zo z'n vraagtekens bij, en vloog daarom naar Seattle om eigenhandig te ondervinden hoeveel er waar is van deze buitensporige borstklopperij.**

Hoewel ik door de jaren heen aardig wat MMO's heb geprobeerd, kan ik niet zeggen dat ze me lang hebben weten te boeien. Of het nu World of Warcraft, Rift, Star Wars: The Old Republic of Warhammer Online was, bij geen van alle heb ik het hoogste level gehaald; ik was al vrij snel uitgekeken op de content die snel repetitief werd.
Onlangs trok ik daarom bijna de conclusie dat dit genre niets voor mij was. Bijna, want er komt een MMO aan die mij een klein beetje hoop geeft: Guild Wars 2. De voornaamste reden hiervoor is dat Arenanet, de ontwikkelaar van GW2, beweert het helemaal anders te gaan doen. Ze gaan conventies breken en daarmee het genre vernieuwen. Nou, laat maar zien dan!

## Een grote bek

Ik wil geen namen noemen (Peter Molyneux!), maar hoe vaak hebben we al niet meegemaakt dat een ontwikkelaar hoog van de toren blaast over zijn revolutionaire game en we vervolgens van een koude kermis thuiskomen? Ik moet het daarom eerst met eigen ogen zien voordat ik het geloof.
Mijn studiobezoek aan Arenanet in Seattle, waar ik een heel weekend lang mijn tanden in de game mocht zetten, was dan ook een uitgelezen kans om aan den lijve te ondervinden in hoeverre Arenanet uit zijn spreekwoordelijke nek lult.




## Dynamische wereld

Om het genre te vernieuwen gooit GW2 heilige huisjes (zoals het welbekende quest-syteem met poppetjes met een uitroepteken boven hun hoofd en de heilige drie-eenheid tank, healer, dps) overboord.

> **"Ik kan niet anders zeggen dan dat ik onder de indruk ben."**

Zo kent GW2 een event-systeem. Dit zijn geen statische quests, maar dynamische gebeurtenissen met verschillende fasen die de wereld om je heen veranderen en waar jij invloed op kan uitoefenen.
Hierdoor hoefde ik geen muren aan tekst te lezen, maar kon ik gewoon reageren op wat er om me heen gebeurde. Wordt een kamp aangevallen, dan moet ik dat verdedigen anders verdwijnt het, inclusief de kooplieden die daar handel drijven. Red je het kamp, dan kun je bijvoorbeeld nog meer vijanden verslaan om hun moraal omlaag te brengen, waardoor ze het kamp langer met rust laten en het zich kan ontwikkelen.
In een gebied lopen verschillende events door elkaar en dat zorgt voor doorlopende veranderingen. Andere spelers bepalen samen met jou hoe een gebied eruitziet aan de hand van de dingen die iedereen doet. Hierdoor had ik voor het eerst in een MMO echt het gevoel invloed te hebben op mijn omgeving en dat voelde goed.

## Natuurlijk samenwerken

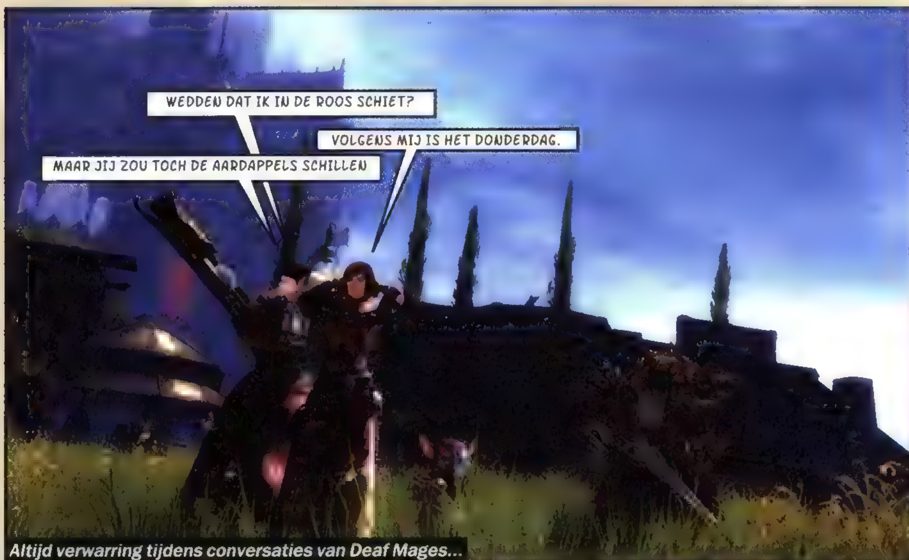
Dit event-systeem heeft nog een ander positief effect. Mensen gaan spontaan met elkaar events doen die aan de hand van de hoeveelheid spelers die deelnemen automatisch schalen. Hierdoor is het nooit te moeilijk of te makkelijk en blijft het uitdagend.
Zo ontstonden er spontaan groepjes mensen die met elkaar optrokken of elkaar hielpen. Dat was een bizarre ervaring, omdat in andere MMO's iedereen zijn eigen quests moet doen en je elkaar daardoor vaak voor de voeten loopt omdat je bijvoorbeeld moet wachten op respawns van vijanden.

**woetje • woetje**

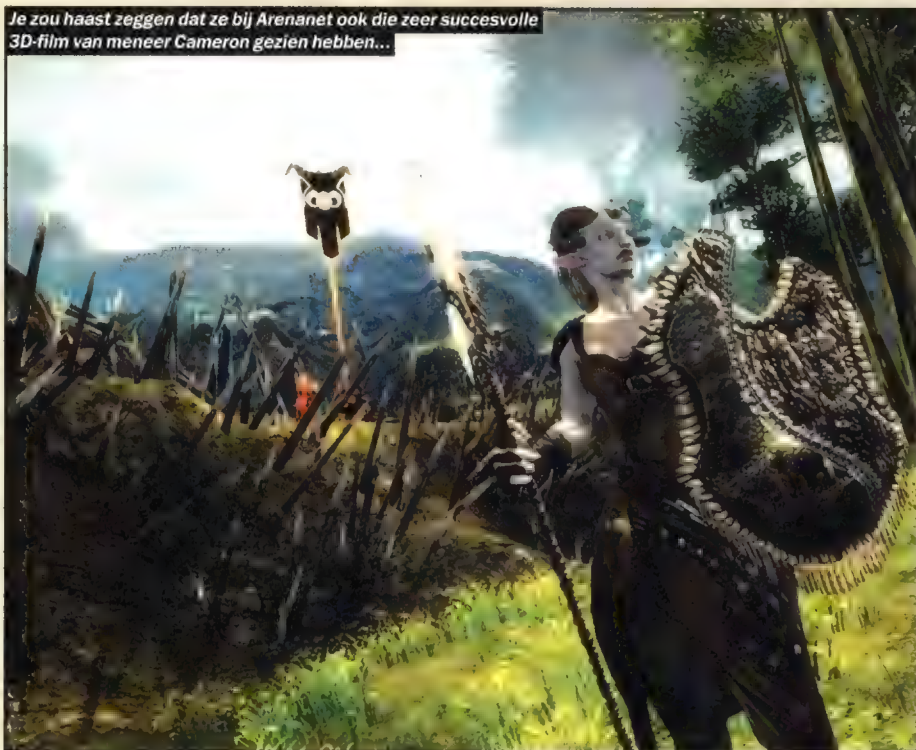
*Er staat nog geen Mac- of consoleversie op de planning, maar de mogelijkheid voor beide wordt nog wel onderzocht.*

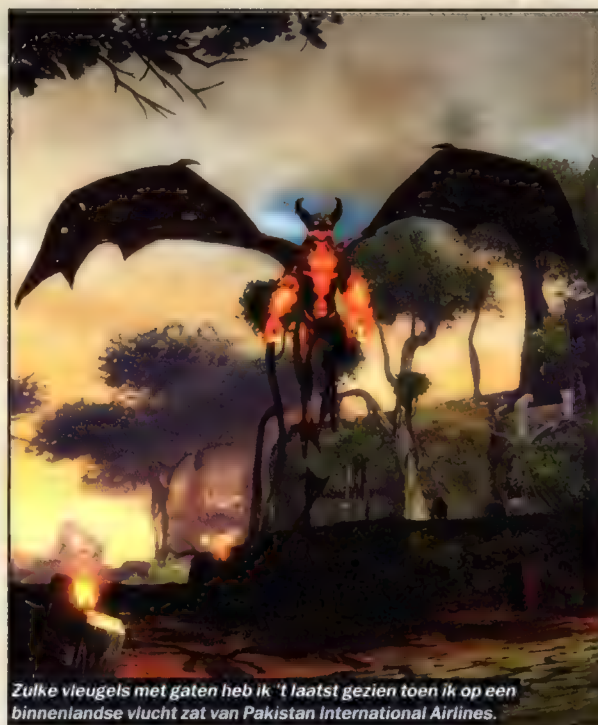
## COMPETITIEVE PVP

GW2 kent naast PvE ook een sterke focus op PvP. Zo is er competitieve PvP van 5 vs 5, waarbij iedereen automatisch level 80 is en toegang heeft tot alle PvP-items en skills. Hierdoor gaat het puur en alleen om hoe goed je bent en niet wie er al heel lang speelt.
Is 5 vs 5 je te klein, dan kan je World vs World (WvW) induiken waarbij 1400 spelers van drie verschillende servers tegen elkaar kunnen strijden op een gigantische map. En ik kan je vertellen: met vijftig man een fort bestormen dat met hand en tand verdedigd wordt, is een van de leukste dingen die ik ooit heb gedaan in een MMO.



*Altijd verwarring tijdens conversaties van Deaf Mages...*


Je zou haast zeggen dat ze bij Arenanet ook die zeer succesvolle 3D-film van meneer Cameron gezien hebben...


Zulke vleugels met gaten heb ik 't laatst gezien toen ik op een binnenlandse vlucht zat van Pakistan International Airlines.

Ik voelde op een natuurlijke manier een sociale band met mijn medespelers, omdat ik wist dat wat zij aan het doen waren mij en het gebied waarin ik me bevond hielpen. Daardoor had ik echt het gevoel samen te spelen in plaats van langs elkaar heen te werken.

## Met hart en ziel

Gedurende mijn weekend bij Arenanet ontdekte ik dat al deze revolutionaire ideeën niet uit de lucht zijn komen vallen. GW2 is eerder een logisch gevolg van de filosofie en werkwijze die de studio er op nahoudt. De ruimte waar iedereen werkt, is namelijk net zo dynamisch en sociaal als de wereld van GW2. Zo hebben bureaus bijvoorbeeld één stroomkabel, één internetkabel en wieltjes, zodat iedereen heel makkelijk zijn bureau kan verplaatsen en ad hoc groepjes kan vormen net als in de game.

Ik leerde een weekend lang een studio kennen waarbij de filosofie achter hun game ook is ingebakken in de werksfeer. Of misschien is het eerder andersom: GW2 is een weerspiegeling van wie Arenanet is.

## Indrukwekkend

Na een heel weekend PvP, dungeons en WvW (zie kader) te hebben gespeeld en na vele uren in de wereld van GW2 en Arenanet te hebben doorgebracht, kan ik niet anders zeggen dan dat ik onder de indruk ben. Niet alleen van de game, maar ook vanwege de manier waarop deze game gemaakt wordt.

Mijn scepsis is nog niet helemaal verdwenen, want ik heb voornamelijk de tot in de puntjes afgewerkte gebieden gezien en moet nog maar zien of het event-systeem ook werkt in de high level-gebieden.

Ik heb echter vertrouwen dat dit goed zit of komt, want een ding weet ik nu zeker: Arenanet lult niet uit zijn nek. ★



**weetje • weetje**

*De eerste versie van GW2 bestond enkel en alleen uit events, maar dat bleek iets te veel van het goede, daarom zijn er nu ook een paar statische gebieden en NPC's toegevoegd.*


Ik had ooit een vriendin met het lichaam van een mooie vrouw en een paardenkop.

**VERWACHTING WARD:**

Voor zover ik het op dit moment kan boordelen, lijkt Arenanet z'n beloften waar te maken. Ik had bij thuiskomst in ieder geval al heimwee naar GW2. Die game kan na dit bezoek voor mij niet snel genoeg komen!

- + Geen heilige huisjes.
- + Event-systeem brengt veel dynamiek.
- + Meer binding met je medespelers.
- - Werkt het ook allemaal in de high level-gebieden?

MMO
ARENANET / NCSOFT
2012

# BORDERLANDS 2

**Borderlands 2 wordt september van dit jaar verwacht, maar zo lang kon Jan natuurlijk niet wachten. De ongeduldige alleseter speelde een dagje in München met de game en maakte daar een nieuwe vriend.**

Collega gamejournalist Alwin werkt voor een Nederlandse gamewebsite. Ik ga natuurlijk niet noemen welke - PU.nl is alles wat je nodig hebt in je leven - maar Alwin moet zeker genoemd worden op deze pagina's.

Voor de handson van Borderlands 2 werden wij namelijk als team aan elkaar gekoppeld. Iedereen die deel 1 heeft gespeeld, weet immers dat de kracht van deze RPG-shooter (of shooter-RPG, zo je wilt) in de co-op zat, en dat is in deel 2 niet anders.

Natuurlijk mag je straks ook solitair gaan rennen en schieten op planeet Pandora, maar samen met een buddy is de game gewoon een stuk leuker.

## Fonkelen

Waar het bij de eerste Borderlands toch effe wennen was aan de cel shading look (een vormgevingsstijl die halverwege het project plotseling werd ingevoerd) is Borderlands 2 van begin af aan op deze manier vormgegeven. Daardoor voelt het allemaal wat minder bedacht en ademt de game een natuurlijkere vibe uit.

Het is dan ook logisch dat het spel veel mooier, kleurrijker, afwisselender en vooral sfeervoller oogt dan zijn toch wat eentonige voorganger. De verschillende gebieden die je aandoet hebben stuk voor stuk een ander karakter en kleurgebruik.

Daarnaast speel je overdag, als de avond valt, midden in de nacht en bij het ochtendgloren, en dat werkt altijd sfeerverhogend. In de avond fonkelen de sterren aan de hemel en dartelen zelfs 'vuurvliegjes' door het beeld.

Niet dat je veel tijd hebt om daarvan te genieten, want de actie in Borderlands 2 dendert door. Never a dull moment lijkt in deze game een understatement.

## Guns, guns, guns

Alwin en ik drukken gretig op de startknop waarna we beiden beginnen met de bebaarde Gunzerker. De Gunzerker draait helemaal om guns, guns en guns. Hij kan als enige dual wielden in iedere combinatie. Dus een shotgun in je linkerhand en een bazooka in de rechter? Geen probleem. Net als een snipergun en een mitrailleur. Niet de meest handige combinatie, maar het kan.

**"De balans tussen shooter en RPG lijkt vervolmaakt."**

Alwin en ik knallen tot we een ons wegen op alles wat beweegt. We looten iedere kist en kast die we tegenkomen en checken voortdurend de nieuwe wapens die vijanden droppen.

De wapens worden gaandeweg steeds sterker maar toch is een sterker wapen niet altijd beter. Sommige vijanden zijn namelijk onkwetsbaar voor bepaalde guns/kogels.

Hoe dan ook; de ene gun is nog gekker en toffer dan de ander.

De belofte van Gearbox dat het spel triljoenen guns bevat, lijkt nog uit te komen ook.

In Borderlands 2 zijn er acht verschillende wapenfabrikanten actief, elk met hun eigen stijl. Zo heeft het merk Jakobs een klassieke Wild West look, levert Maliwan state of the art sci-fi wapens, terwijl Bandit guns



**weetje • weetje**

*Het originele Borderlands is vijf miljoen keer over de toonbank gegaan. Niet slecht voor een nieuwe ip.*



*Taliban zijn nogal lui en kunnen vaak niet klokkijken: ze hebben daarom een hele handige uitvinding gedaan: de alletijdbom.*

VERDOMME, HET IS HIER SPEKGLAD!
DAAROM MOET JE OOK SCHOENEN MET SPEKZOLEN DRAGEN, BAKLAP!
JA, NU DOE JE VOOR SPEK EN BONEN MEE.
WAT EEN SPEKTAKEL!
JONGENS, IK HEB TREK. IEMAND SPEKKIES BIJ ZICH? SPEKKOEK MISSCHIEN?

## VIER STIJLEN

Borderlands 2 kent vier verschillende speelbare klassen. Ik stel ze even aan je voor.

**Salvador / Gunzerker klasse** – De tank van het stel. De 'Gunzerking' vaardigheid laat je twee wapens tegelijkertijd leegknallen op vijanden.

**Maya / Siren klasse** – Zogezegd laat de Phaselock vaardigheid van Maya vijanden vangen in een grote bubbel en de lucht in tillen, waarna ze tijdelijk extra kwetsbaar zijn. Phaselock kun je op talloze wijze uitbouwen en is overduidelijk mijn favoriet.

**Axton / Commando klasse** – De meest tactische klasse van de vier met in zijn uitrusting de "Sabre Turret" die geschikt is als aanvals- én verdedigingswapen.

**Zero / Assassin klasse** – Meester van het betere sluipwerk die vooral in de smaak zal vallen bij de snipers onder ons. Tegelijk ook goed voor close combat. Met 'Deception' creëer je een holografische versie van jezelf om vijanden om de tuin te leiden.




*Duidelijk geval van bandenspanning.*

opgebouwd zijn uit bij elkaar gescharrelde onderdelen maar met enorme magazijnen. Voor wie van weinig herladen houdt, is een proppenschieter van Bandit dus de juiste keuze.
Cash wordt altijd verdeeld over de twee spelers, maar bij guns geldt: wie het eerst komt, wie het eerst maalt. Leuk detail: je kunt elkaar uitdagen voor een duel met als inzet een nieuwe gun. Zo beslecht je wie een felbegeerd wapen mag hebben.

## Phaselocken

Toch is onze tweede run, op een andere map, leuker. Nu is Alwin opnieuw de Gunzerker maar ben ik Maya, een Siren. Deze stoere babe beschikt over Phaselock en deze klassenspecifieke skill kun je op heel veel niveaus uitbouwen. Dat geldt uiteraard ook voor de skills van andere klassen.
Phaselock stelt je in staat een vijand in een grote bubbel te vangen en vervolgens enkele seconden in de lucht te laten zweven. Vervolgens kunnen jij en je sidekick helemaal los gaan op de gevangen vijand en deze onder vuur nemen. Phaselock is, afhankelijk van je ranking en de daarbij te spenderen XP-punten, op vele fronten uit te bouwen. Zo kun je je medeavonturier Phaselocken waarna hij heelt, kun je de lengte van de Phaselock uitbouwen, kun je je Phaselock zo ontwikkelen dat als je een vijand vangt, jij en je sidekick heal- en damage buffs krijgen en ga zo maar door.
Sowieso is de Phaselock erg handig omdat je een vijand tijdelijk even helemaal lam legt en zowel short range als far range klassen hun guns mogen legen op het desbetreffende slachtoffer.
Zo was Alwin vooral in de voorste linies bezig met knallen, en was ik meer op een afstandje aan het Phaselocken... waar ik dan ook mijn wapens op uitkoos.



**weetje • weetje**

***Na release van de game komt er sowieso een nieuwe klasse bij in de vorm van DLC. Het betreft de Mechromancher, een vrouwelijke cyborg die robots kan aansturen.***

## Pick up & play

Aldoende speelden Alwin en ik de uurtjes weg en lang voordat we er genoeg van kregen, hadden we alle opdrachten in twee totaal van elkaar verschillende gebieden al volbracht.
Daarbij viel op dat de game veel minder fetch quests kent waarbij je continue heen en weer aan het rennen bent naar een opdrachtgever. Nu veranderen opdrachten on the fly, en ontwikkelt het verhaal zich gaandeweg, net als de route die je aflegt.
Verder werd mij duidelijk dat Borderlands 2 een game wordt die je makkelijk oppakt: je begint te knallen en voor je het weet is het zes uur later. Met meer RPG, meer guns en meer diversiteit in monsters en omgevingen, ziet de toekomst op Pandora er wat mij betreft onheilspellend goed uit. ★






**VERWACHTING JAN:**

Borderlands 2 wordt een volwassen sequel die het goede van deel 1 behoudt en de knelpunten uit het origineel aanpakt. De balans tussen shooter en RPG lijkt bovendien vervolmaakt.

- + Kleurrijker.
- + Meer RPG in je shooter.
- + Ontelbaar aantal guns.
- − Geluid wapens nog ondermaats.

RPG-SHOOTER
GEARBOX / 2K GAMES
21 SEPTEMBER 2012

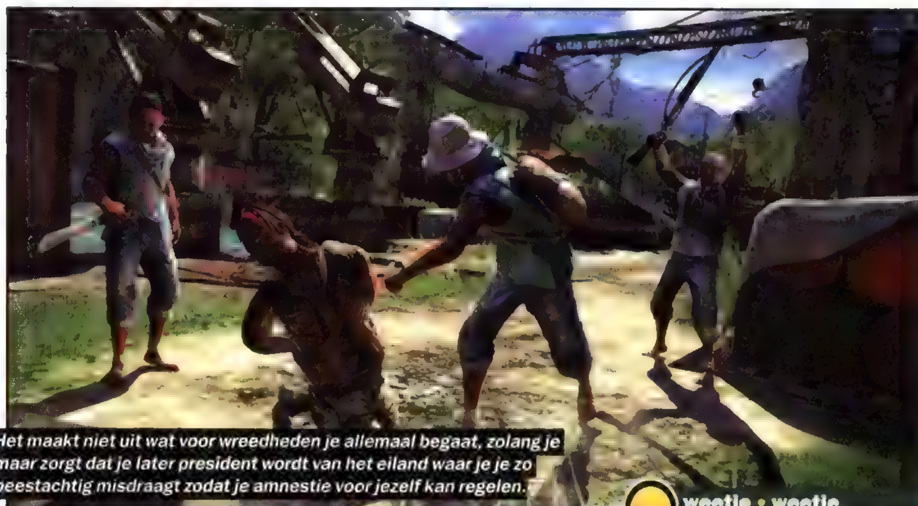
# FAR CRY 3






PREVIEW
PC | PS3 | XBOX 360

**De eerste keer dat Jan voor de tropical shooter Far Cry 3 op trip was, bezocht hij het besneeuwde Montreal, waar enkele singleplayer levels werden getoond. De tweede kennismaking, tevens de eerste handson, vond plaats in het zonnige Malmö. Jan, leg dat eens uit?**



*Het maakt niet uit wat voor wreedheden je allemaal begaat, zolang je maar zorgt dat je later president wordt van het eiland waar je je zo beestachtig misdraagt zodat je amnestie voor jezelf kan regelen.*



**weetje • weetje**

*Net als in Far Cry 2 kent Far Cry 3 een leveleditor. Deze moet uitgebreider maar tegelijkertijd veel toegankelijker worden.*

Het is goed toeven in Malmö. De voorjaarszon schijnt op een plein met terrassen vol lachende en drinkende mensen. Op steenworpafstand van het centrum ligt het kantoor van Massive Entertainment, de Zweedse ontwikkelaar die al twee jaar bezig is met de multiplayer van Far Cry 3. En ook in de multiplayer van deze grimmige tropische shooter mag je op een paradijselijk eiland dood en verderf zaaien.

## Wie goed doet...

De boodschap van Massive met betrekking tot de multiplayer luidt: 'Friends Matter', want veel in deze mode draait om teamplay.
Bij de meeste multiplayer shooters gaan gamers, ook in teammatches, uiteindelijk toch voor eigen gewin, maar in de multiplayer van Far Cry 3 verdien je juist heel veel XP met teamplay acties.
Het spel kent verschillende klassen, maar iedereen kan iedereen reviven. Het helen van een teammaat levert eveneens een flinke dot XP op. Bovendien lichten je medespelers in de minimap op als knipperende kruisjes. Als je als speler down gaat, kun je je 'dood' nog eventjes uitstellen door als een malle op een knop te rammen; dat geeft een aansnellende teammaat nog net de tijd een injectiespuit in je bil te prikken, waarmee hij weer felbegeerde XP-punten scoort.
Een andere vriendschappelijke actie is de Battle Cry. Wanneer veel van je teammaten in een groep bijeen zijn, is het verstandig je 'oorlogsschreeuw' te brullen. Deze motiverende kreet levert alle medespelers in de buurt een prestatieboost op, en zelf scoor je XP.
Voor de duidelijkheid: je verdient natuurlijk ook nog steeds XP door vijanden neer te maaien, assist-kills te maken, strategische doelen in te nemen of te verdedigen, en objectives succesvol uit te voeren.

## Aangenaam gestoord

Naast de eerder genoemde XP leveren teamgeoriënteerde acties je zogenaamde Team Support-punten op. Deze punten laten een verticaal balkje rechts in beeld vollopen. Met deze punten genereer je drie typen bonussen.
De goedkoopste bonus levert je intel op. Bereik je niveau 1, dan kun je een radar activeren die alle vijanden in de omgeving laat oplichten.
Spaar je door voor niveau 2 dan krijg je Psyche Gas. Met de cursor/crosshair bepaal je waar het zenuwgas in de map gedropt wordt, waarna iedereen die aan dit oranje goedje wordt blootgesteld, tijdelijk z'n verstand kwijtraakt. Zowel tegenstanders als teammaten ogen dan als zwarte demonen met lichtgevende ogen, het geluid wordt vervormd en het is niet meer duidelijk wie nu vriend en wie vijand is.
Tijdens de diverse multiplayer-

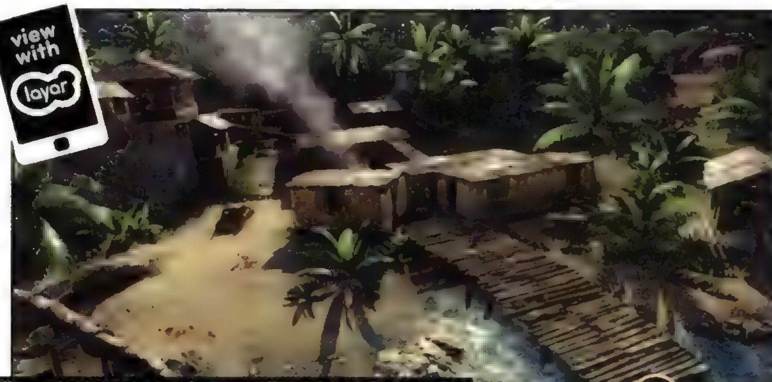


*Ik ben niet zo Bijbelvast, maar Jezus kon toch over water lopen, omdat ie het in wijn veranderde?*



*En hij was altijd al zo bang tussen wal en schip te vallen.*



*Ik was laatst ook op zo'n warm eiland, kreeg ik een urinewegontsteking en plaste ik een soort van donkere drab. Blijkt daar vaak voor te komen, ze noemen het tro-pies.*



*Zo te zien snijdt het mes aan twee kanten.*



**weetje • weetje**

*Massive Entertainment werd in 2008 opgekocht door Ubisoft. Je kent de Zweedse ontwikkelaar misschien nog van hun strategygames Ground Control en World in Conflict.*

potjes gebeurde het nogal eens dat geïnfecteerde teammaten me voor mijn giechel schoten. Spaar je al je Team Support-punten op dan mag je, op niveau 3, vaten met brandende olie op de vijand droppen onder het motto: burn motherfucker, burn.

## Variatie

Domination en Firestorm waren de twee spelmodi die we in Malmö uitgebreid mochten spelen.
Domination is qua gameplay niet vernieuwend maar voelde dankzij de teamplay skills toch fris. Twee strijdende teams worden in een map gedropt met drie strategische punten die ingenomen dienen te worden.
Diverse routes, ziplines, ondergrondse kelders, trappetjes, bergpaadjes en zelfs het azuurblauwe water boden diverse routes om van A naar B te komen.

Grafisch oogde het indrukwekkend, al zeg ik er meteen bij dat we op een PC speelden. We speelden met een gevarieerd clubje journalisten en PR-medewerkers: fanatieke spelers, gemiddelde spelers en een paar verdwaalde n00bs, en het was goed om te zien dat iedereen, ook de achterblijvers en de mindere goden, substantieel XP-punten binnenhengelden. En hoe meer XP, hoe hoger je level en daarmee unlock je nieuwe klassen, nieuwe wapens en verbeter je je skills.

## Brand!

De mode Firestorm levert een interessante dynamiek op. Het idee is als volgt: twee teams bezitten (in een gemiddeld grote map) ieder twee voorraden olie. Aan beide teams de opdracht om de voorraden van de vijand in de hens te steken. Echter, wanneer je een stapel olievaten aan hebt gestoken, heb je nog maar beperkte tijd om de tweede voorraad te laten ontvlammen. Duurt het te lang dan zal het eerste brandje uitgaan en dien je opnieuw te beginnen.
Lukt het jou en je team wél om binnen de gegeven tijd de twee voorraden in brand te steken, dan gaat fase twee van de game in. Dan dienen jij en je medestrijders zo snel mogelijk een radiotoren te bezetten om een vliegtuig op te roepen die bovenop de brandende olievoorraden nog eens een plens benzine dropt... met een enorme vuurzee tot gevolg.
Het vijandelijke team zal in fase twee eveneens de radiotoren willen bezetten, maar dan om een watervliegtuig in te roepen die de boel komt blussen... waarna de game weer helemaal van vooraf aan begint.
De map waarin wij Firestorm speelden, kende een grote Maya-achtige tempel met verschillende lagen, gangen en sneaky plekjes, met in het midden de radiotoren. Met name het bezetten van de radiotoren - de ultieme brandhaard - was iedere keer weer een spannend feestje. Je wilt niet allemaal als sitting ducks bij de radiotoren blijven en tegelijkertijd kan de vijand letterlijk vanuit alle hoeken en gaten komen kruipen of aanrennen om je toren te veroveren.

**"De multiplayer was boven verwachting leuk."**

## Leuker dan gedacht

Een compliment voor de Firestorm mode was dat alle journalisten het jammer vonden dat onze speelsessie er op zat, en iedereen nog veel langer had willen doorgaan.
Uiteindelijk denk ik echter niet dat de MP van Far Cry 3, CoD- en BF-spelers met miljoenen tegelijk zal weglokken, maar dat de insteek origineel is, zal niemand ontkennen.
Waarschijnlijk zullen de meeste gamers FC3 straks kopen voor de singleplayer, maar de multiplayer was een stuk leuker dan ik verwacht had ★

## STRAF OF GENADE?

**Erg leuk zijn de zogenaamde End of Match movies. De beste speler van het winnende team mag in een interactief tussenfilmpje de beste speler van het verliezende team onderhanden nemen. Deze kan zijn slachtoffer in elkaar slaan, vernederen of, heel nobel, genade schenken en vrijlaten.**
**Hoe hoger je level, hoe meer van deze End of Match uitingen je vrijspeelt. De makers beloven dat er in de uiteindelijke game zeer grappige manieren beschikbaar komen om je tegenstander aan te pakken.**



*TheraphosidaeMan was zijn bijnaam, omdat ie net als een vogelspin (Theraphosidae) van bovenaf op z'n slachtoffers viel en VogelspinMan niet stoer genoeg klonk.*

**VERWACHTING *JAN:***

De multiplayer van Far Cry 3 combineert op frisse wijze nieuwe ideeën met bestaande conventies. Met name de nadruk op teamplay, het leveldesign en, opnieuw, de tropische setting boden een meer dan aangename ervaring.

- \+ Tropische looks.
- \+ Originele kijk op multiplayer.
- \+ Mapdesign.
- \- Geen 60 fps op PC.

FIRST-PERSON SHOOTER
UBISOFT MASSIVE / UBISOFT MONTREAL
SEPTEMBER 2012

# EA SHOWCASE 2012

**Tijdens een tweedaags event in Londen toonde EA een aantal titels die dit jaar en begin volgend jaar moeten uitkomen. Jeroen wilde graag zien wat EA voor ons in petto heeft en viste de spreekwoordelijke krenten uit de pap.**



## MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

**WAT IS HET?** Warfighter is een direct vervolg op Medal of Honor, verwacht dus veel terugkerende personages. De game is grotendeels gebaseerd op echte gebeurtenissen, zoals het bombardement op een café in de Filippijnen door de groepering Al Shabaab.
**LIJKT OP?** De missie die we te zien kregen, deed me denken aan de film Act of Valor. Helikopters dropten bootjes in een rivier en de actie kwam erg rauw in beeld, maar (gelukkig) met wat minder Michael Bay-invloeden.
**WHAT'S NEW?** Het wapen dat het hoofdpersonage hanteerde had zowel een scope als een iron sight. Door de gun te kantelen, wisselde je tussen een ranged en een mid-range wapen. Tevens kon je kamers binnendringen door middel van een Breach-mechaniek.
**WAT MISTE NOG?** Volgens de ontwikkelaar moet deze Medal of Honor niet alleen heel authentiek aanvoelen, maar je ook emotioneel aangrijpen. Helaas hebben we daar nog niet zo heel veel van kunnen zien.

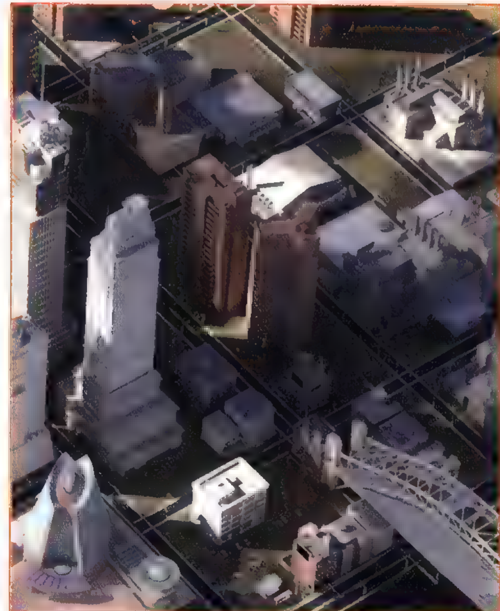






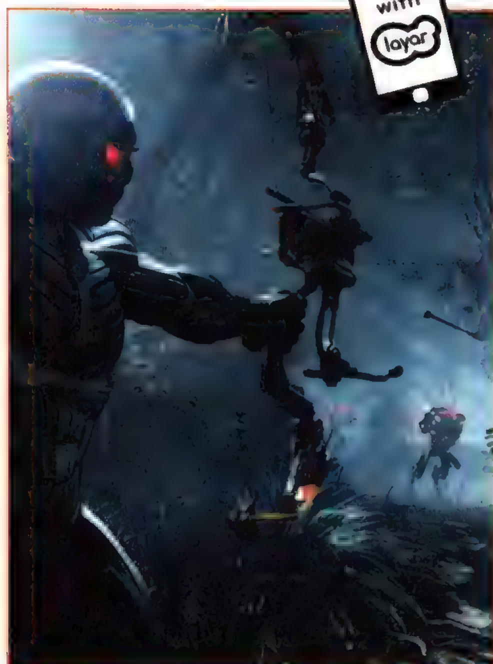
## SIM CITY

**WAT IS HET?** Sim City is EA's oudste franchise, het eerste deel stamt al uit 1989! Het doel van de game is je eigen stad op te bouwen, van energie te voorzien, werkgelegenheid te creëren, etc.
**LIJKT OP?** Sim City en dat is positief bedoeld. Sim City is immers de grondlegger van het hele Sim-genre. Zonder Sim City geen The Sims.
**WHAT'S NEW?** De game voelt in alle opzichten nieuw. Je kunt nu kronkelweggetjes aanleggen en alle info die je over je stad nodig hebt, wordt als een soort grafische laag over je stad uitgerold. Zo kun je in één oogopslag zien welke wijk energie te kort komt of waar je het beste je brandweerkazerne kunt plaatsen om ervoor te zorgen dat het grootste gedeelte van je wijk brandveilig is.
De grootste vernieuwing komt uit het feit dat alles wat er in je stad gebeurt invloed heeft op naburige steden (gerund door andere spelers) met wie jij verbonden bent.
**WAT MISTE NOG?** Helaas was er nog maar bar weinig bekend over bovengenoemde Region Play. Jammer ook dat we niet hands-on konden.



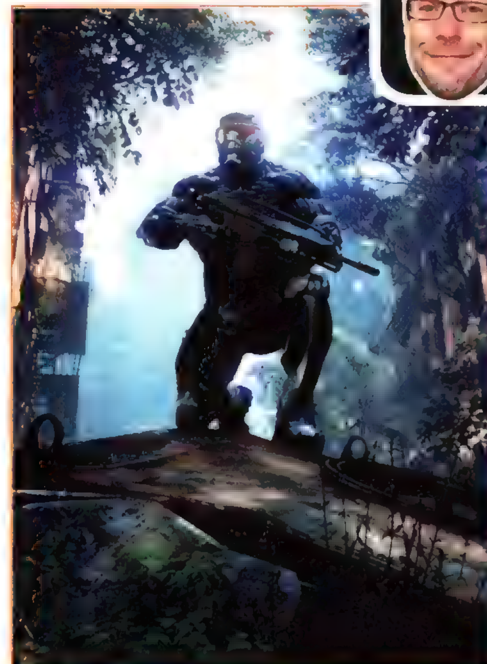






## CRYSIS 3

**WAT IS HET?** Een futuristische first-person shooter. Jij bent een supersoldaat in een nano-suit dat je de mogelijkheid geeft om onzichtbaar te worden of extra dikke armor te creëren.
**LIJKT OP?** Crysis 2 en (een beetje) Crysis 1, waarbij het meer om stealth draait en dat lijkt goed te werken. De game speelt wederom in New York, maar nu getransformeerd tot jungle.
**WHAT'S NEW?** Het eerste dat opvalt, is het feit dat je nu een boog hanteert, dit is je primary weapon, en natuurlijk prima voor stealth gameplay. Daar waar je in eerdere delen na het afvuren van een wapen meteen je onzichtbaarheid verloor, blijf je nu na het vuren van een pijl onzichtbaar.
Ook kun je ditmaal de wapens van de aliens hanteren (je nanosuit is immers besmet geraakt met alien DNA) en je suit is in staat om elektronische objecten te hacken, zoals turrets etc.
Uiteraard kun je ook nu weer guns hanteren inclusief de nieuwe Typhoon, die 500 kogels per seconde afvuurt.
**WAT MISTE NOG?** Wat handson gameplay en een andere demo, we kregen namelijk twee keer dezelfde te zien.



## FIFA 13



**De FIFA-serie is natuurlijk EA's populairste en succesvolste franchise. Het was dan ook geen verrassing dat de nieuwe FIFA (heel verrassend FIFA 13 genoemd) op een aparte dag werd getoond, zodat alle aandacht naar 's werelds grootste voetbalgame uit zou gaan.**

FIFA 12 was goed én vernieuwend. De verdediging ging op de schop en er werd een nieuwe 'player impact engine' geïntroduceerd. Dat had nogal wat invloed op de manier waarop je FIFA speelde, maar het zorgde tevens voor wat zaken die niet door iedereen werden gewaardeerd. Er moest, zo vonden ze in Vancouver, dus weer aardig wat geschaafd en gepolijst worden, en dat gold met name voor de vreemde animaties en ledematen die in onmogelijke posities verkeerden, omdat de player impact engine nog niet helemaal optimaal werkte. Dit soort glitches moeten in FIFA 13 verleden tijd zijn.
Het tweaken ervan zorgt er tegelijkertijd voor dat de gevechten om de bal nu een stuk geloofwaardiger overkomen. In FIFA 12 kon je namelijk met Messi een duel om de bal gemakkelijk van Rio Ferdinand winnen, terwijl die natuurlijk veel groter en sterker is dan die Argentijnse dwerg.

### Balaanname

Wat men ook aangepast heeft, is de balaanname. Niet iedere voetballer kan alle ballen zo maar perfect controleren; dat is nu alleen weggelegd voor de allerbeste spelers en zelfs die maken wel eens foutjes. Bij passes wordt nu tevens rekening gehouden met de snelheid, de hoogte en de positie van de speler die de bal aanneemt.
Beide zaken hebben ook gevolgen voor de verdediging, want als een bal van je voet schiet terwijl er een aanvaller vlak bij je staat, kan dat direct gevaar opleveren.
Ook het schieten op doel is afhankelijk van de druk van de tegenstander. Je zult eerder een afzwaaier produceren wanneer een verdediger bijna bovenop je staat.

### Aanvallen

Omdat de verdediging in FIFA 12 helemaal op de schop is gegaan, is het in FIFA 13 de beurt aan de aanval. Met name qua A.I. van de aanvallers was dat hard nodig. Ditmaal lopen ze slimmer de ruimte in, houden ze rekening met buitenspel en kunnen ze om verdedigers heen lopen om zo een betere positie in te nemen.
Ook heeft men 'complete dribbling' verbeterd waardoor je meer vrijheid hebt en één op één kunt komen te staan met verdedigers, bijvoorbeeld om ze uit te spelen of even het spel te vertragen. Het komt er op neer dat men het '360 dribbling' zo heeft aangepast dat je nu ook zijwaarts kun dribbelen in plaats van telkens om je as te moeten draaien.

### Vrije trappen

Als laatste zijn de vrije trappen onder handen genomen, en kun je die nu op veel meer verschillende manieren nemen. Of je knalt in een keer op doel, of je laat een speler over de bal lopen of je legt hem breed etc. etc.
In verdedigend opzicht kun je nu spelers aan de muur toevoegen, een speler aanwijzen die inloopt en zelfs de muur stiekem naar voren verplaatsen.
Zoals je inmiddels hebt begrepen, is er aardig wat aan FIFA 12 gesleuteld om de game weer ietsje dichter bij het echte voetbal te brengen. Op de E3 krijgen we zeker nog meer info over FIFA 13 en kunnen we misschien zelfs iets spelen.





# DISHONORED





**Oneervol ontslag is heel vervelend, maar een moord in je schoenen geschoven krijgen die je helemaal niet gepleegd hebt? Dat laat je natuurlijk niet over je kant gaan. Jan ondervond dat wraak in Dishonored vele gezichten kent.**

'Revenge solves everything' is de tagline van Dishonored. Zo op het eerste gezicht een vrij banaal en plat motief. Maar wraak is nooit simpel en eendimensionaal, al helemaal niet in Dishonored. Dat ondervindt ook hoofdrolspeler Corvo Atano, persoonlijke bodyguard van de Empress. Wanneer zij vermoord wordt, krijgt Atano ten onrechte de schuld in z'n schoenen geschoven en belandt achter de tralies.

Een mysterieus heerschap genaamd The Outsider vereert je daar echter met een bezoekje, brandt een magisch teken op je hand en vanaf dat moment ben je een supernatural assassin met maar één doel voor ogen: wraak!

## Geheimzinnig

Plaats van handeling is de fictieve stad Dunwall, de even schilderachtige als grimmige hoofdstad van het eiland Gristol, die is overgoten met een Victoriaanse steampunk saus. De twee gezichten van de uniek vormgegeven speelwereld intrigeren. Aan de ene kant wordt gevochten met sabels en pistolen, zie je overal zeventiende eeuwse kledij en voorwerpen, maar je vindt er ook elektrische voertuigen en vreemde machinerie.

De kloof tussen arm en rijk is enorm. In de sloppenwijken van de stad is de rattenpest uitgebroken, een ziekte die dagelijks levens eist. Delen van de stad zijn afgezet en de rijkere buurten worden beschermd met Walls of Light. Iedere vorm van verzet wordt meedogenloos afgestraft.

En dan is er nog de walvisolie, het nieuwe goud. Wetenschappers hebben een methode ontdekt om hieruit energie te winnen en andere producten te maken, iets dat een cruciale rol speelt in de game.




### ECHO'S UIT CITY 17

Dishonored kent een unieke artstyle, grotendeels ontsproten uit het brein van visual design director Viktor Antonov. De man is vooral bekend als concept artdesigner van Half-Life 2 en met name in de wonderbaarlijke ogende machinerie en elektrische voertuigen echoën de contouren van City 17 door.
Opvallend is verder de handgeschilderde vormgeving van personages en omgevingstexturen die af en toe doen denken aan olieschilderijen met licht karikaturale personages. Wat mij betreft een unieke en prijzenswaardige grafische stijl.

## Bezitterig

Als Corvo heb je de bevredigende taak om de corrupte elite een voor een af te maken en het complot rond de moord op de Keizerin te ontrafelen. Hoe je dat doet, is helemaal aan jou want je hebt de vrijheid je eigen speelstijl te ontwikkelen.

Dishonored kent lineaire missies met een non-lineaire gameplay. Zo dien je twee adellijke eikels om te brengen in badhuis The Colden Cat (een fancy naam voor een hoerentent). De vrijheid in speelstijl begint al met de manieren om het badhuis binnen te komen. Je kunt via het dak, de voordeur of een van de vele open ramen het grote gebouw binnendringen, maar ook, als vis, zwemmend via de rioolbuizen. Pardon? Jawel, al dien je in dat laatste geval wel over de possession skill te bezitten waarmee je dieren en mensen kunt overnemen.

Alleen al die possession skill levert je tal van mogelijkheden op. Zo kun je een guard overnemen, een gang doorlopen, uit diens lichaam treden, wegduiken in een andere gangetje, en de guard in kwestie weet niet wat hem is overkomen. In combinatie met windblast levert het helemaal handige tactieken op. Neem bezit van je te doden target, loop met hem/als hem



*Net voor hij het slachtoffer neer wilde schieten, kwamen z'n genitale wratten spontaan tot ontploffing.*






**weetje • weetje**

*Oorspronkelijk zou Dishonored een horrorgame worden, zich afspelend in het door de pest geplaagde Londen van 1666.*

naar een balkon, treed uit zijn lichaam en windblast hem over de reling waarna de arme stakker meters naar beneden lazert... zijn dood tegemoet.

## Verward

De in de vorige alinea beschreven speelstijl (het overnemen van dieren en mensen) zal goed passen bij de stealthy speler, maar je kunt ook bruut huishouden en met open vizier spelen.

**"De Deus Ex van 2012, en misschien zelfs nog wel beter."**

In plaats van een guard van achteren te besluipen, zijn keel dicht te knijpen en het lichaam te verstoppen, kun je ook magie en wapens laten spreken. Ook hier geldt dat het combineren van beide speelstijlen misschien wel het tofst is. Dring een kamer vol guards binnen, stop de tijd, schiet met een semiautomatische kruisboog op de verstijfde vijanden, laat de tijd weer lopen en het gezelschap valt dood neer. Storm diezelfde kamer binnen in een tweede playthrough, gebruik je teleport-skill door ineens achter de vijanden te staan en plant je zwaard in de nekken van je verwarde tegenstanders.

Overigens zijn je magische skills niet eindeloos achter elkaar te gebruiken. Magie kost essence (feitelijk mana) en dien je aan te vullen. Bovendien moet je keuzes maken en kun je niet alle skills en wapens volledig upgraden.

## Rattenstreek

System Shock, BioShock, Deus Ex 1 en 2, de Thief-serie... stuk voor stuk namen die grote invloed hebben gehad op Dishonored. Niet zo vreemd, want veteraan Harvey Smith werkte aan een aantal van bovenstaande games mee en is de creative director van Dishonored.

In veel van de gameplay zie je de invloed van de zojuist genoemde klassiekers terug, maar toch weet het spel net weer iets verder te gaan. Het combineren van en experimenteren met verschillende skills en wapens is, samen met de grandioze grafische stijl (zie kader) de grote kracht van Dishonored.

Zo kun je met een enorme jump van een gebouw springen en halverwege je dodemanssprong het lichaam van een voorbijganger op straat overnemen. Of wat dacht je van een klauterpartij naar het dak om vervolgens, met een maximaal uitgebouwde teleportspreuk, in één keer naar het balkon van een andere gebouw te teleporteren.

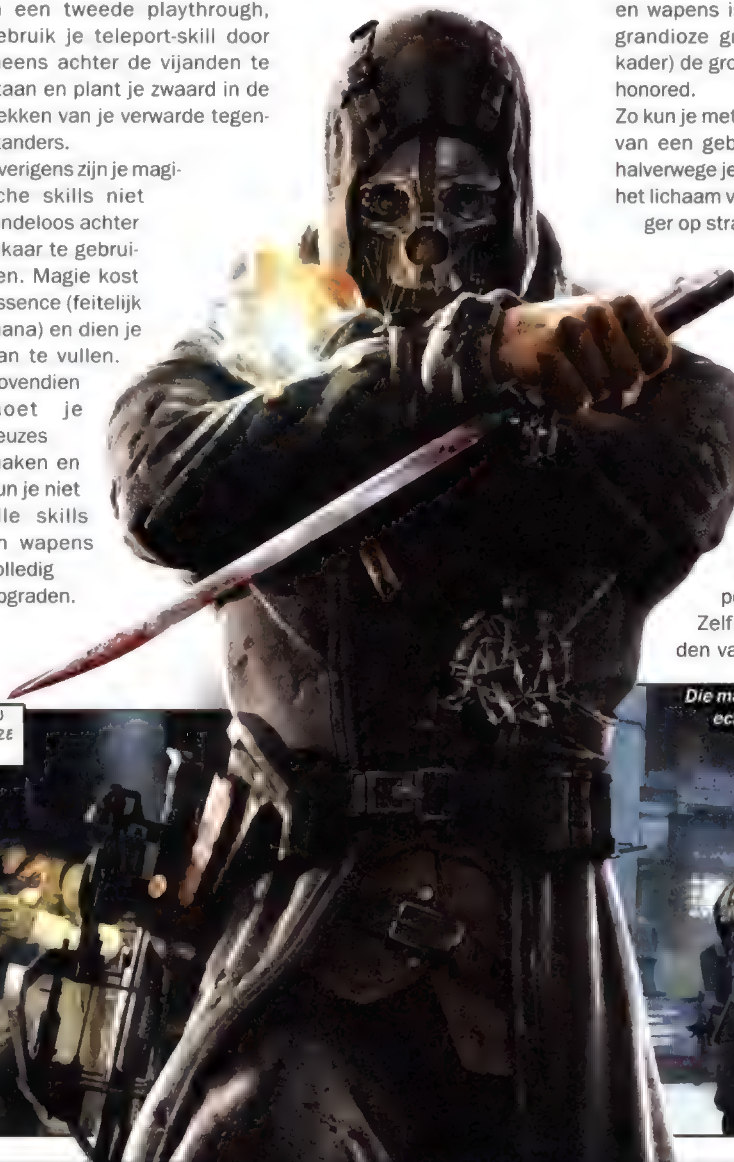
Zelf ben ik fan geworden van de rattenplaagspreuk die een bende smerige knaagdieren oproept die zich op de vijand stort. Te midden van deze chaos kun je - als je op dat moment nog een beetje essence over hebt - in een van de zojuist door jou opgeroepen ratten treden en je als een dief in de nacht uit de voeten maken.

Nu we 't toch over ratten hebben; voordat je in een rat verandert, kun je het beest eerst bewapenen met een spring razor mine. Met deze alternatieve spijkergranaat op je rug sprint je via een scheur in de muur de barakken van de stadswachten binnen, je treedt uit de rat en laat de mine op een afstandje tot ontploffing komen. Tjakaa!

## Veelzijdig

Het moge duidelijk zijn dat ik straks als een stealthy Corvo Altano mijn vijanden zal laten boeten. Maar als jij liever voor de brute aanpak gaat, of een beetje van beide wil proeven dan kan dat ook.

Het nemen van wraak in Dishonored is cool, zoet en vooral heel veelzijdig. ★








*Die machiniste van dat treinongeluk bij het CS, was helemaal geen echt blondje. Bij de kapper zei ze nog: "maakt me niet uit welke kleur je m'n haren doet, als ze maar niet rood zijn..."*

**VERWACHTING JAN:**
Het is duidelijk waar het Dishonored-team de mosterd vandaan haalt maar men creëert desalniettemin een heel eigen en uniek universum. Dit wordt de Deus Ex van 2012 en misschien zelfs nog wel een stukje beter!

- + Unieke setting en vormgeving.
- + Stoere powers en wapens.
- + Tientallen mogelijkheden om de klus te klaren.
- – Animaties personages een tikje houterig.

INFO
SHOOTER
ARKANE STUDIOS / BETHESDA
Q3 2012

# TOP TIEN

# GAMEPERSONAGES DIE OP PU-REDACTEUREN LIJKEN

**Zoals honden steeds meer gaan lijken op hun baasjes en vice versa, menen we op de redactie ook een curieuze trend waar te nemen: redacteuren die steeds meer op gamepersonages beginnen te lijken. Of is het andersom? Hoe dan ook, de volgende gelijkenissen zijn even frappant als beangstigend.**

## 1 Leisure Suit Larry ★ Ward




## 2 Cranky Kong ★ Ed

Het is maar goed dat Cranky Kong zo'n lange witte baard heeft, anders waren hij en Ed niet van elkaar te onderscheiden. Opmerkelijk genoeg komen hun karakters ook behoorlijk overeen, al moet je bij Ed wel een deadline missen voordat je zijn Cranky mopperkont te zien krijgt.



## 5 Kirby ★ Jurjen

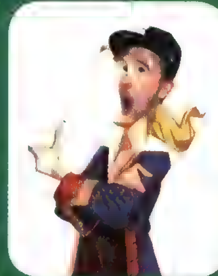


## 3 Hitman ★ Jan



## 4 Guybrush Threepwood ★ Maarten

Aanvankelijk vonden we goudlokje Maarten nogal lastig aan een spelpersonage te koppelen. Totdat JJ zich kenmerkend subtiel in de discussie mengde: "Al die androgyne types uit Final Fantasy met wapperend haar of die Guy Tripwood of hoe hij ook heet uit die Monkey Island-shit." Thanks JJ.



## 7 Little Mac ★ Samuel



## 6 Gordon Freeman ★ Jeroen

Wikipedia zegt over Gordon Freeman: "Een man van in de dertig met een serieus uiterlijk, een ringbaardje en een bril. Hij heeft niet het heldhaftige voorkomen dat zijn daden zouden doen vermoeden." Alsof ze het over Jeroen hebben, toch?



## 8 Duke Nukem ★ JJ

Wie JJ goed kent, weet dat hij qua karakter het meest op Kuifje lijkt. Hij heeft ook wel wat van een iets bredere Link. Zelf wordt JJ echter het liefst vergeleken met Duke Nukem. Zo'n lekker grote en boze kerel. Dus vooruit, laten we JJ niet op zijn tere hartje stappen.

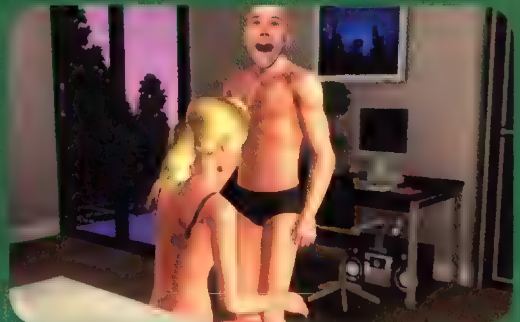


## 9 Inwisselbare soldaat op de cover van de PU ★ Jan



## 10 Wouter ★ Wouter

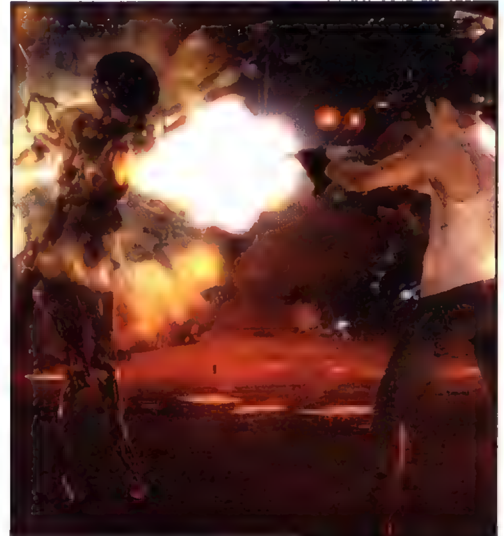
Dat gamepersonages op hem lijken, daar zorgt Wouter zelf wel voor. Meekijken als hij een nieuwe game test is een kwelling, aangezien hij de eerste uren nooit verder komt dan het character creation screen. Inderdaad, voer voor psychologen, maar dat is op onze redactie natuurlijk meer regel dan uitzondering.





# CAPCOM ZET IN OP SUPERTRIO

**Op een of andere manier had ik het idee dat ook Capcom, net als al die andere Japanse developers een beetje in problemen zat. Maar hoe ver kon ik er naast zitten. Die gasten zijn bezig met drie titels die letterlijk en figuurlijk gaan knallen. En hard ook!**



We hebben in de PU al meerdere keren aangegeven dat het momenteel dikke misère is in de Japanse game-industrie. Vooral op technisch vlak heeft men de slag gemist. Ooit regeerde Japan de charts, nu doen Call of Duty, FIFA, Skyrim en Battlefield dat. Capcom heeft dit probleem al enige tijd geleden onderkend en begrepen dat Japanners open zullen moeten staan voor Westerse invloeden, of ze het nu leuk vinden of niet.
De gevolgen zijn al zichtbaar. Zo zijn er Westerse developers in dienst genomen, zijn traditionele Japanse gameplay-elementen en beelden aangepast en is zelfs de productie van een traditionele Japanse game in zijn geheel naar een Westerse studio overgeheveld.
Onlangs mocht ik als eerste Nederlander de resultaten van deze nieuwe politiek bij Capcom proeven, en het smaakte inderdaad meer naar vlees met patat dan naar vis met rijst.



## DMC - DEVIL MAY CRY [PS3 / XBOX 360]

**Het nieuwe beleid van Capcom zie je het duidelijkst terug bij DMC. Deze serie is uit Japan weggehaald en wordt nu in de UK gemaakt. De game is dan ook één grote stijlbreuk.**



Dat er sprake is van een stijlbreuk, merk je al aan het ontbreken van een getal achter de titel, terwijl er natuurlijk wel eerdere delen zijn geweest. Capcom wil duidelijk een nieuwe start maken. Dus sorry fanboys, maar het is exit Japanse sfeer, welkom testosteron geladen versie van Dante in een Westerse gritty, comic-achtige wereld. Ik hoor een aantal mensen al slikken (waaronder onze Sam en Jeroen).

### Stoere gast

DMC vertelt het verhaal hoe Dante, Dante is geworden. En men begint echt van scratch... met een naakte Dante!
Van de setting (Dante heeft een kater en ligt rochelend tussen half opgegeten pizza's), het gevloek, de kleurstelling (geen zoete kleuren maar knalrood en pikzwart) tot het uiterlijk (Dante is nu een soort van stoere gast met een trendy kort kapsel); meteen vanaf het eerste beeld zie je het verschil met de eerdere delen.
Qua stijl kun je het een beetje met The Darkness vergelijken, en dat zal voor veel mensen wennen zijn. Ik digte het wel.

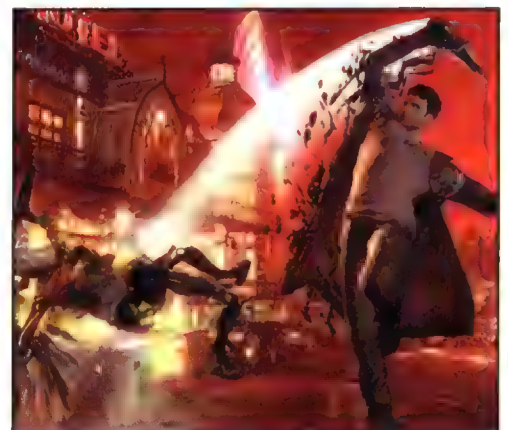
Het verhaal van DMC speelt zich af in de echte wereld. Dante heeft dankzij zijn duivelsbloed echter de gave om ook een andere dimensie, Limbo genaamd, te betreden, en daar wordt hij steeds door de duivel ingetrokken om een potje te knokken met z'n guns, z'n trouwe zwaard Rebellion en een aantal nieuwe wapens zoals een enorme zeis en een giga bijl.

### Oude vibe

Zoals ik al aangaf, is DMC qua uiterlijk in vrijwel alles veranderd, maar qua gameplay is veel van de oude vibe behouden. Logisch, want uiterlijk én gameplay veranderen zou creatieve zelfmoord hebben betekend.
Elke battle draait dan ook nog steeds om het (middels brute hack & slash combo's) verzamelen van zoveel mogelijk skillpoints. Ook de besturing is min of meer identiek gebleven: met twee knoppen hak je, met één knop schiet je en combinaties van buttons en triggers maken dat je kunt grabben, trekken, springen en slingeren.
De vijanden komen geheel volgens traditie in groepen op je af, waarbij na de kill van de laatste vijand een kort finishing filmpje getoond wordt.
De levels worden allemaal afgesloten met een eindbaas.

### Vertrouwder

Ik mocht in Londen een level spelen waarbij natuurlijk vooral de westerse invloeden opvielen. De gameplay zelf is echter niet simpeler of minder 'Japans' geworden (ik ging gewoon weer een paar keer knullig dood), maar het zag er voor mij allemaal wat vertrouwder uit. En op de een of andere manier zet ik me dan toch wat meer in, heb ik meer geduld.
Ik heb helaas te weinig gezien om nu al te durven beweren dat de old scool DMC-fan zich ook in de nieuwe huisstijl zal thuisvoelen, maar developer Ninja Theory beweerde bij hoog en laag dat de fans eveneens blij gaan worden. En op basis van die belofte en het feit dat het knokken behoorlijk 'ouderwets' aanvoelde, ga ik daar op dit moment (nog) niet tegen in. Daarvoor zag alles er ook te gestroomlijnd uit. »



»

# RESIDENT EVIL 6 [PS3 / XBOX 360]

**Resident Evil is de survival horror-serie waar Capcom groot mee is geworden. Deel 4 is voor velen zelfs een van de beste games ooit gemaakt, maar de laatste jaren heeft de reputatie van RE wat deukjes opgelopen. Het zesde deel moet de boel weer op het rechte pad trekken.**

Capcom heeft voor deel 6 alle registers opengetrokken. Zo heeft men het grootste Capcom-team ooit op de game gezet. De bedoeling is namelijk dat het nieuwe deel meer wordt dan alleen een survival horrorgame. Het moet veel filmischer aanvoelen dankzij een dieper uitgewerkt verhaal, sterke dialogen en vooral veel pakkende cutscenes. Ook willen ze de schrikeffecten flink oppompen. Een hoop ambitie dus. En dan schuiven ze de releasedatum ook nog eens naar voren ( 2 oktober 2012) omdat ze de fans niet langer willen laten wachten. Dat heet de druk opvoeren.

## Oude bekenden

RE6 draait om oude bekenden Leon Kennedy en Chris Redfield, en nieuwkomer Jake Muller. Voor het eerst zitten ze gedrieën in één deel en allemaal hebben ze hun eigen verhaal. Oftewel, aan het begin van RE6 kun je een persoon uitkiezen en zijn verhaal spelen; na afloop pak je een ander persoon en volg je diens verhaal.

De drie helden hebben echt verschillende verhaallijnen (die ook in verschillende landen plaatsvinden) maar de avonturen zijn wel met elkaar verbonden, en uiteindelijk komen alle drie de heren in China terecht.

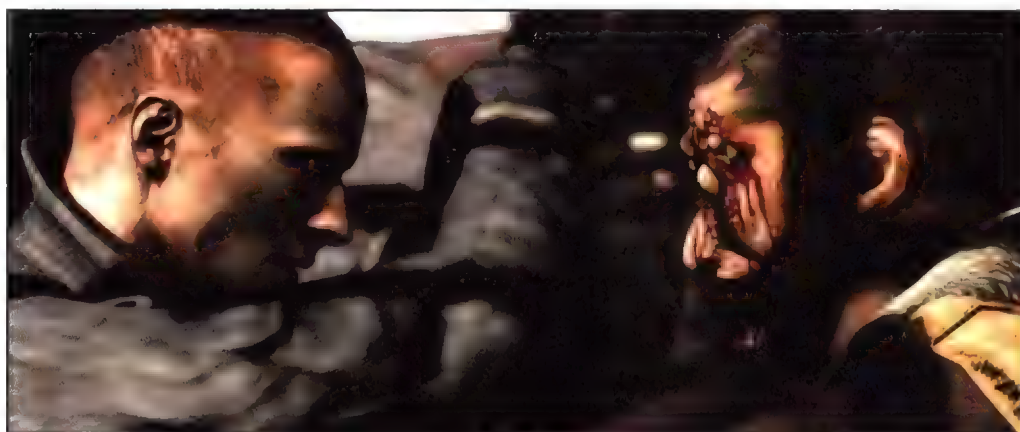
Leon begint in de VS waar hij de geïnfecteerde president van de VS moet doden. Chris moet in China bioterroristen bestrijden en Jake's verhaal speelt zich af vóór dat van Chris en Leon en hij bevindt zich ergens in Oost-Europa.

Tot slot hebben de drie, naar goed RE-gebruik, allemaal een eigen sidekick.

## Sturen én schieten

Op de presentatie werd veel geluld, maar er zijn eigenlijk maar twee dingen die je echt moet weten. Ten eerste dat de zombies terug zijn. Een slimme move, want zombies zijn mede dankzij de Walking Dead-serie momenteel erg hot. En ten tweede dat Capcom eindelijk een besturing in het spel heeft gestopt die niet uit 1668 komt. In RE6 kun je daarom voor het eerst sturen en schieten tegelijkertijd. Hallelujah!

Ik kreeg één level te zien (spelen mocht niet), en wel het eerste level van Leon waarin hij face-to-face staat met de gemuteerde Amerikaanse president.



Vrij snel zag ik een aantal ambities van Capcom zichtbaar worden. Ten eerste switcht men voortdurend van live actie naar kleine cutscenes en dialogen. Het irriteert niet omdat áls het losgaat, het ook lekker ongedwongen losgaat, en je ruim de tijd krijgt om te knallen. Ook zag ik de aandacht voor het opbouwen van de spanningsboog goed terug. De aanloop naar de eerste knalactie duurde bijvoorbeeld een minuut of vijf, met veel momenten dat je denkt dat het gaat gebeuren, maar dus nog niet...

## Niet rushen!

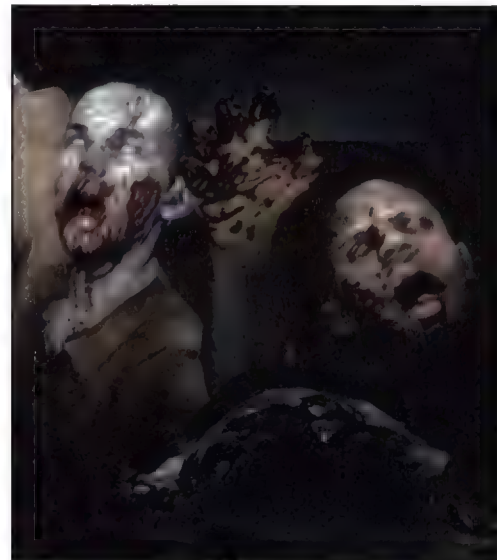
Ook de actie en besturing zijn zichtbaar veranderd. Je ziet dat je tegelijkertijd kunt lopen en schieten, en Leon had meerdere moves ter beschikking, zowel op schiet- als meleegebied. Loop naar zo'n gemuteerde fucker toe en je krijgt een Quick Time Eventje met een brute finishing move, variërend van een bloederig headshot tot een mes in iemands strot.

De besturing zelf leek me echter nog niet top notch. Zo liep het mikken en anticiperen op de bewegingen van de zombies nog wat stroef. De man van Capcom die de demo gaf, mikte er soms zwaar naast. Op dat vlak zal er dus echt nog even gesleuteld moeten worden.

Immers, hoe goed en mooi de verhaallijn en graphics ook zijn, hoe dik je de spanning ook opbouwt, als je door de ruimtes loopt te stuntelen en daardoor steeds doodgaat, is de lol er snel af, zoals veel RE5-spelers weten.

Ik hoop dan ook dat ze in Japan nog even stevig met RE6 aan de slag gaan. Hartstikke stoer om een releasedatum naar voren te trekken, maar ik vind het belangrijker dat zo'n titel gewoon excellent is. Ga de boel dus niet rushen Capcom!





CAPCOM LINE-UP ✖ FEATURE

# LOST PLANET 3 [PS3 / XBOX 360 / PC]

**Een goede persbijeenkomst waarin een publisher zijn nieuwe line-up toont, wordt een fantastische als er ook een game wordt aangekondigd die niemand verwacht. En dus haalde Capcom een verrassende troef uit de mouw met Lost Planet 3.**

In alle eerlijkheid moet ik bekennen dat ik Lost Planet 2 compleet gemist heb. De game was alleen in co-op speelbaar en dat bleek een dikke vergissing.
Het eerste deel met al die brute spiders in de vrieskou heb ik wel met veel plezier gespeeld. Geen briljante game, maar wel eentje die prima actie combineerde met volop uitdaging, fijne graphics, een goede (winterse) sfeer en een lange speeltijd. Echt een Japans product dus...



## IJskoud

Lost Planet 3 blijft gelukkig een ijskoude bedoening. Je keert weer terug naar de onherbergzame ijsplaneet van de vorige delen.
Volgens de makers is deel 3 het deel waarin het angstaanjagende karakter van de planeet het best uit de verf komt. Nu is dat natuurlijk een pr-verhaaltje dat ik al 13849702 keer gehoord heb, maar de demo die ik zag, loog er niet om. Het zag er insane uit. En naar goed Japans gebruik is het verhaal en de manier waarop het verhaal vertelt wordt, fraai uitgewerkt met mooie cutscenes die naadloos overgaan in gameplay.



## Waanzinnige ervaring

LP3 speelt zich af voor deel 1 en de hoofdrolspeler moet naar de ijsplaneet om de toekomst van vrouw en kinderen (financieel) veilig te stellen. Het is daar dus blijkbaar ook crisis.
Vanuit een ondergrondse hangar werk je jouw missies af. Daar staat ook je Mech waarmee je in first-person de onherbergzame buitenwereld betreedt.
Spelen vanuit de Mech is een waanzinnige ervaring, zowel qua beeld als geluid, die je nog het best kunt vergelijken met Steel Batallion, de game waarvoor je een immense controller nodig had.
In deze Mech, de grootste en wreedste die men ooit voor de LP-serie heeft gebouwd, vecht je (beetje Tekken-stijl) met mechanische armen die kunnen grijpen, beuken, slaan en trekken.
Ook zul je in bossbattles in- en uit je Mech moeten om een eindbaas te doden; bijvoorbeeld door met je Mech een poot van een giant crab op te tillen zodat je met je gun beter op de kwetsbare buik kunt blaffen.

## Afwisseling

De actie in het level dat ik te zien kreeg, was vergelijkbaar met die uit deel 1 en 2: het mollen (al dan niet met je Mech) van allerhande monsters met antivries in hun aders. Antivries die gelukkig oranje oplicht zodat je weet waar je de beesten moet raken.
Het grote verschil met de eerdere delen is de manier waarop de actie verloopt. Het is grafisch wreder uitgewerkt en er zit veel meer afwisseling in de actie.
De battles worden regelmatig onderbroken door korte cutscenes die je echt een filmisch gevoel geven; denk aan films als The Thing en Aliens.
Ook het knokken is flink opgepompt. Bloed spat op de ruit van je Mech, je beschikt over finishing moves waarbij je een mix van QTE's en mikken met je wapen gebruikt én de monsters spatten wreder uit elkaar dan ooit.
De demo was veel te kort om de echte kwaliteit van de game al te kunnen inschatten, maar de sfeer op de planeet, het geluid, de actie, de immense Mech en het feit dat het level dat ik zag een jaar(!) voor release totaal bugvrij was, gaf me het vertrouwen dat ons begin 2013 een ijskoude verrassing te wachten staat. Mijn topper van de drie. ✖





**VERWACHTING** *JJ:*
Als ik ooit al het idee had dat Capcom de weg kwijt was, dan is dat nu verdwenen. Alle drie de games die ik zag, hebben het in zich om Awards op de E3, gamescom, Tokyo Game Show en in PU te halen. Alles voelde voor mij als prototype Westerling goed, zonder dat men iets geforceerd neerzette. Capcom heeft mij in ieder geval laten zien dat er een weg omhoog is voor de Japanse game-industrie. Nu de rest nog...

CHECK DIT EN WORD LID!

# TURTLE BEACH EAR FORCE PX 21

## +12 x POWER UNLIMITED



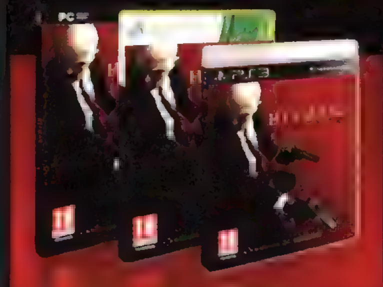
**WEET JIJ EIGENLIJK WEL WAT JE OREN WILLEN?**
**WAT ELK TROMMELVLIES IN STILTE EIST?**
**DE DIKSTE BASS, DE HOOGSTE WAARDE AAN GELUIDSDETAIL EN DE MEEST NATUURGETROUWE TONEN, DÁT IS WAT ZE WILLEN HOREN. GENIETEN VAN EEN EXTRA DIMENSIE IN GAMES, NAMELIJK DIE VAN GELUID, DAT IS WAAR ELKE OORSCHELP VOOR IS GEMÁÁKT. NET ZOALS JE OGEN, WILLEN JE OREN BEHANDELD WORDEN MET RESPECT!**
**EN ER IS EIGENLIJK MAAR ÉÉN HEADSET DIE HIERVOOR KAN ZORGEN...**
**DE TURTLE BEACH EAR FORCE PX21.**

# HITMAN™

## SNIPER CHALLENGE

## PRE-ORDER HITMAN ABSOLUTION

EN KRIJG DE FANTASTISCHE HITMAN SNIPER CHALLENGE GRATIS**



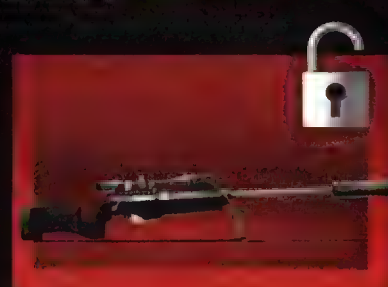
GA NAAR DE WINKEL*
EN PRE-ORDER HITMAN ABSOLUTION




KRIJG GRATIS**
HITMAN SNIPER CHALLENGE



SPEEL DIRECT*** EN GA DE STRIJD
AAN VIA DE ONLINE LEADERBOARDS



UNLOCK CONTENT & UPGRADES
VOOR HITMAN ABSOLUTION

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

PC · PS3 · XBOX 360 · XBOX LIVE · Io-Interactive · SQUARE ENIX

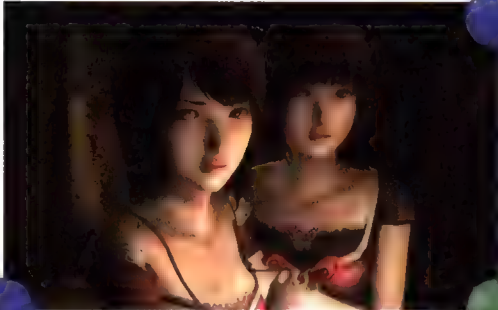
* NIET OVERAL BESCHIKBAAR
** ER KAN EEN AANBETALING WORDEN GEVRAAGD
*** PC VERSIE BESCHIKBAAR VANAF 1 AUGUSTUS 2012

# REVIEWBLAD

## TOPSCORE

DRAGON'S DOGMA
(EX AEQUO)
(PAG. 070)



## VEEL TE KORTE GAME

SPIRIT CAMERA
(PAG. 064)

## PIRATENGAME

RISEN 2
(PAG 060)





## 'NOG-EEN-POTJE' GAME

AWESOMENAUTS
(PAG. 063)



Mijn 5 centen – In feite kan ik er kort over zijn: Max Payne 3 is de enige game die je deze maand echt moet spelen! Okay, Prototype 2 is ook niet misselijk, maar die is nu eenmaal al een tijdje uit, en Dragon's Dogma is gewoon niet zo goed als Sam beweert. Het lijkt wel of die kleine met z'n te hoge cijfer iets moet compenseren... Tuurlijk, is Fez absoluut een toppertje... voor een downloadspelletje dan, en Risen 2 kan ik iedereen aanraden, die twee lapjes voor z'n ogen draagt.
Nee, zonder dollen; deze maand kan er geen game tegen Max Payne 3 op! Dit gave spel vindt het third-person shooter genre opnieuw uit, compleet met levensechte physics en een verhaal om van te smullen.
Ennuuh... deze lofrede heeft natuurlijk niets te maken met het gerucht dat ondergetekende een Rockstar-fanboy zou zijn. Dat moet je los van elkaar zien, want geloof me; er is ook niet één Star Wars-fanboy die Kinect Star Wars géén baggergame zal vinden. – Jeroen

*PROTOTYPE 2
GOLD AWARD *MAX PAYNE 3
*RISEN 2: DARK WATERS
GOLD AWARD *FEZ
*AWESOMENAUTS
*SPIRIT CAMERA
*KINECT STAR WARS
*DIRT SHOWDOWN
*BIT.TRIP COMPLETE
GOLD AWARD *DRAGON'S DOGMA
*KINECT RUSH
*THE SIMS 3: SHOWTIME
*RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE
*WARRIORS OROCHI 3



# PROTOTYPE 2

**En op een zekeren dag bedreeven Jackie Brown en Kratos den liefde, waaruit negen maanden later een bad-ass baas gebooren werde. Zijn naam was James Heller en hij werde beschmet met ene viruscch en zeide daarop 'Thanks for the new toys, dipshits.' Ende Wouter lachte...**

Een antiheld is precies wat het woord zegt dat het is: '... een hoofdpersonage met zwakke karaktertrekken, dat gecreëerd werd als reactie tegen de traditionele, geïdealiseerde held. (Dank u, intorwebz.)
Nou was Alex Mercer in de eerste Prototype al geen traditionele held, want zulke weldoeners hebben aan het einde van hun avontuur meestal geen 12.409 onschuldige burgers in stukken gehakt, maar hij valt nog in het niet bij de mafkees van deel 2: James Heller. Deze gast neemt het begrip antiheld en scheurt er een nieuw kontgat in.
- Een echte held is dapper. Heller durft alles omdat ie constant pissed the fuck off is en niet normaal nadenkt.
- Een echte held heeft normen en waarden.
Het enige wat Heller kent is wraak.
- Een echte held gelooft in het goede in de mens.
Heller is gewoon chagrijnig en haat alles en iedereen.
Een man naar mijn hart dus...

**"Heller is een van de meest memorabele bad-asses van de afgelopen tien jaar."**

## Illusie van goed

Om er toch voor te zorgen dat James Heller een zekere heldenstatus verwerft in de game, opdat je wel partij voor hem kiest, heeft Radical z'n vijand wel HEUL evil gemaakt. Was de Blackwatch in deel 1 al een groep onvriendelijke extremisten, nu zijn ze satanische nazi's met pedofiele neigingen en een voorliefde voor het schijten in nonnenmonden... zo erg. Ze experimenteren op huilende vrouwen, offeren onschuldige omstanders op om tijd te besparen en zitten zo vol opgekropte agressie dat ze ook elkaar volblazen met napalmartillerieën aan scheldwoorden. Niet alleen de leiders van de militaire factie zijn extreme bastards, ook de soldaten zelf zijn bloeddorstige sicko's zonder enig respect voor menselijk leven.
Dus als Heller weer eens een tornado doet met zijn blades en daarbij een kleine vijftien soldaatjes doormidden klieft, heb je wat meer het gevoel een goede daad verricht te hebben. Bovendien is zijn beste kameraad een pastoor (wel eentje die vroeger in bendes heeft gezeten, maar goed), dus je

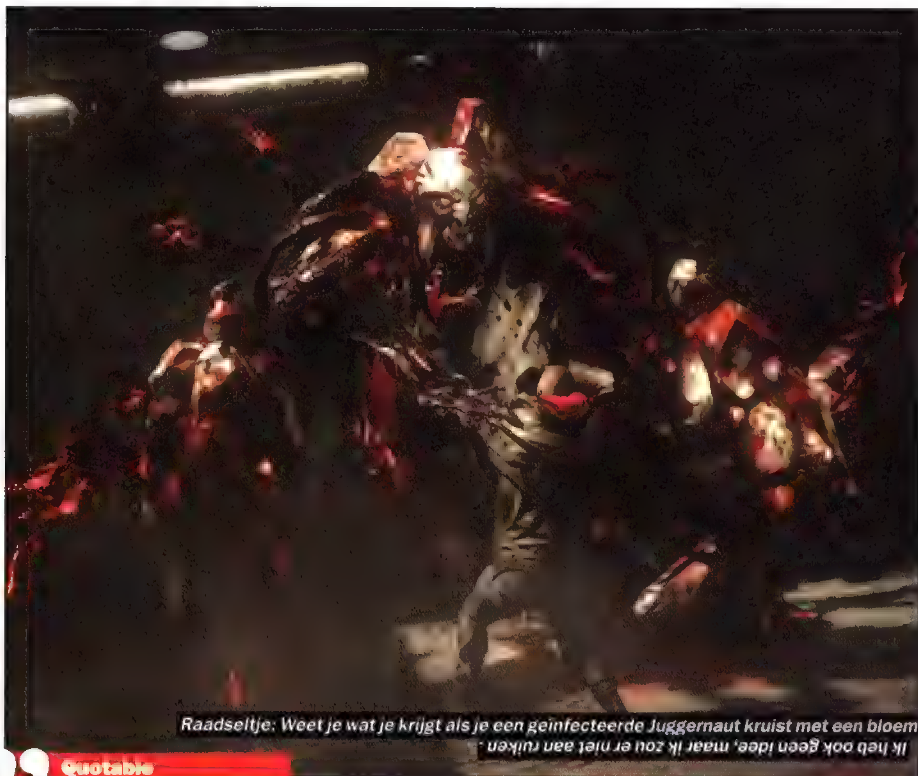
**Quotable**

*Heller die undercover is in een Blackwatch squad, pakt een enorme rocketlauncher van een tank op.*
**Soldaat vraagt:**
*"Shit dude... you been working out?"*
**Heller:**
*"I eat a lot of protein."*

## VERGEET NIET...

**Ik heb het in mijn coverview van Prototype 2 al uitvoerig besproken, dus herhaal het niet in deze review, maar vergeet niet dat het in drie zones verdeelde New York in Prototype 2 een stuk levendiger en kleurrijker is dan de bruine, saaie, dooie mummystad in deel 1.**
**NPC's doen en zeggen meer, er wordt van alles omgeroepen in de verschillende zones ('Facemask, now only 29,99') en kleine scripted events zorgen voor de illusie van een stervende stad in paniek.**
**Radical: de ontwikkelaar die niet bang is om te leren.**


*Zou ie daar nou al 's ochtends last van hebben? Voor ie zich aan moet kleden?*


Raadseltje: Weet je wat je krijgt als je een geïnfecteerde Juggernaut kruist met een bloem?
Ik heb ook geen idee, maar ik zou er niet aan ruiken

**Quotable**
**Eindbaas:**
*"What are you trying to proof here?"*
**Heller:**
*"I don't wanna proof anything. I just wanna fuck you up."*

kunt wel zeggen dat Heller, ondanks dat hij zelfs jonge poesjes de fluffy huid nog vol lijkt te kunnen schelden, een beter mensch is dan Alex Mercer. Die laatste is dan ook niet voor niets zijn vijand... of is het toch zijn maat?

## Twee virusfreaks

Een prima potje hakken en pletten, dat vond ik Prototype deel 1, maar ook niet veel meer dan dat. Het verhaal, ondanks een leuke twist aan het einde, is te verwaarlozen, de personages forgettable en de game neemt zichzelf veel te serieus, terwijl het simpelweg een overdreven explosie van bovenmenselijk geweld is.
Hoewel men met een vervolg daar natuurlijk altijd een poging toe doet, is deel 2 ook daadwerkelijk op al die fronten verbeterd, tot de macht twee. Alsof ontwikkelaar Radical een jaar de tijd heeft genomen al het commentaar van fans te verzamelen, te filteren en te verwerken, waarbij ze zelf een compleet ondergeschikte rol ingenomen hebben.
Althans, alle kritiek die ik persoonlijk op de game had, lijken ze ter harte te hebben genomen in iets wat qua toon, sfeer en gevoel voor detail bijna alles is wat zijn voorganger had moeten zijn.
Het introfilmpje is meeslepend, in de daarop volgende twee uur wordt de setting en de atmosfeer op sterke wijze neergezet, en hoewel het daarna een tijdje inkakt, mag je absoluut niet klagen; het blijft natuurlijk een freeroaming game.
De gebeurtenissen zijn hoe dan ook een interessanter geheel dan de fragmentarische, onnavolgbare verhaallijn van Alex Mercer z'n avontuur, wat vooral komt door de wisselwerking tussen Mercer en Heller. Waarom heeft Mercer het superhelden-virus aan Heller gegeven?
Zijn de twee virusfreaks buddies of vijanden? Wat is Mercer van plan en wat is Heller z'n rol ››

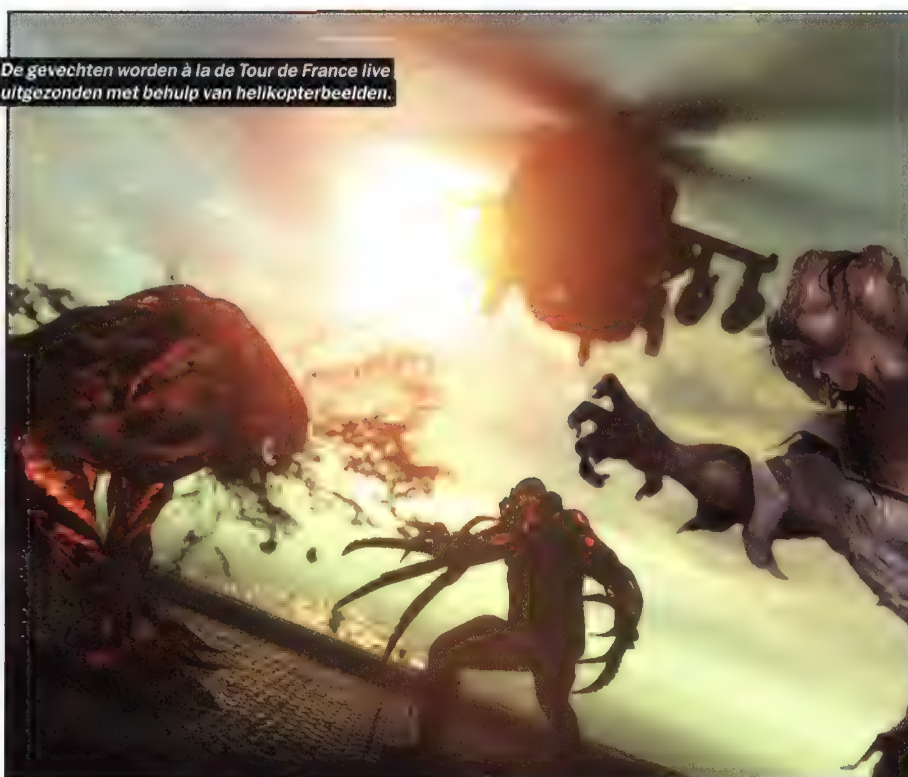
## LEVELLEN, HELLER-STYLE

**Het levellen in Prototype is uitgebreid en ingewikkeld genoeg om er een tabelletje van te maken. Welke powers kan je verdienen en op wat voor manier? Check dit alles (een paar powers daargelaten om spoilers te voorkomen) hieronder:**

| | | |
|---|---|---|
| **Powers** | **Tendrils, Claws, Hammer Fists, etc.** | **Verdien je in de story, maar kun je upgraden door specifieke mannetjes te verslinden.** |
| **Skills** | **Rifles, Launchers, etc.** | **Verdien ze door mannetjes in free roaming mode te verslinden.** |
| **Abilities** | **Bio-Shield en Bio-Bomb en nog twee...** | **Verdien je in de story, maar kun je upgraden door specifieke mannetjes te verslinden.** |
| **Mutations** | **Defensive, Offensive, Locomotion, Predator en Power Specialist** | **Verdien je door sidequests te doen.** |
| **Evolution (levellen)** | **Movement, Health, Regeneration, Shapeshifting, Mass, Finishers** | **Je gaat in level omhoog door EP (Evolution Points, oftewel XP) te verdienen.** |

**Quotable**
**Eindbaas:**
*"Do you want me to beg, Heller? Is that what you want?"*
**Heller:**
*"I want you to shut up and die!"*


Ik denk dat die Heller heel goed van die schaduwbeestjes op de muur kan maken.


De gevechten worden à la de Tour de France live uitgezonden met behulp van helikopterbeelden.

## LITTLE THINGS THAT KILL

**Naast grote, overduidelijke verbeteringen zoals vermeld in de review, zijn er nog een aantal subtiele dingetjes veranderd. Kleine dingen die toch een grote invloed hebben op het geheel.**

**Zo heb je nu een Airbridge, een helikopter waarmee je snel van de ene naar de andere hoek van New York kunt reizen zodat je niet de hele tijd aan het rondspringen en -zweven bent.**

**Ook stealth is minstens tien keer zo leuk geworden, vooral dankzij een nieuw systeem dat je inzet middels een klik op de linkerpook. Hiermee zie je of je slachtoffer bekeken wordt (een rode omtrek) of niet (hij is wit) en mocht je dan alsnog een rode dude willen consumen, dan lukt dat niet en zie je door wie hij bekeken wordt aan de hand van oogjes die boven de NPC's in kwestie verschijnen.**

**Ik gebruikte stealth nu zelfs als het niet nodig was, gewoon om te voorkomen dat ik weer een heel leger op m'n sodeflikker kreeg!**





*(Door LosMartinos)*
*Wie de game uitspeelt krijgt een Prototypediploma thuisgestuurd.*

» in dit plan? De vragen zullen je brein niet doormidden breken (en de antwoorden ook niet), maar het stuwt het verhaal op een goede manier verder.

### Grappige gast

Heller heeft een officier geconsumeerd en z'n gedaante overgenomen en is een basis van Blackwatch binnengedrongen. Daar moet hij informatie stelen uit een computer. Makkelijker gezegd dan gedaan: 'Alright, I'm pressing the red button. Damn, now the screen's al fucked up. Shit is broken.' Over z'n zendertje zegt zijn hulpje, Father Guerra: 'Okay, press the ALT-key. A – L – T...' Heller wordt, zoals vaker, steeds pissiger: 'ALT? There is no fucking ALT. I got a squiggly line key, I got a key with a triangle on it. What the fuck kind of keyboard is this, anyway?'
'James, calm down!' zegt Guerra. 'There should be a button with a blue square on it.'
'Okay. That's more like it. Bringing up the personnel database.'

> **Quotable**
> **Evil Blackwatch-officier:**
> *"Commander, don't you dare let him eat you!"*

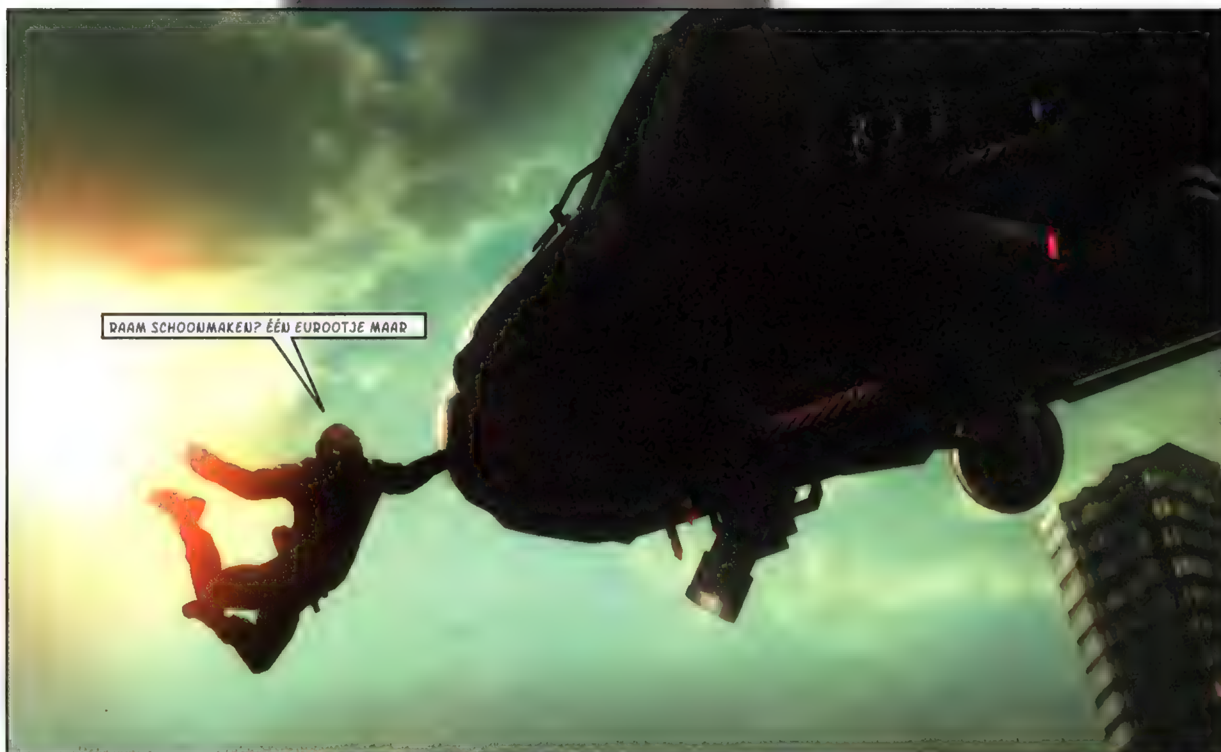
'Don't forget to log off.'
'Yeah yeah!' zegt Heller ongeduldig. Als er vervolgens een melding over de speakers van de basis komt waarin werknemers herinnerd worden aan de noodzaak om zich af te melden van de computers, zegt de eindbaas van een protagonist: 'Fuck off. I hate computers.'

## "Ongelooflijk hoeveel grappiger, boeiender, gestroomlijnder en verslavender Prototype 2 is geworden."

Jawel: er zit humor in Prototype 2! Althans, de game heeft op z'n minst een gezonde dosis zelfspot gekregen, iets wat alle goede media over superhelden moeten hebben (eh, behalve dan de Batman-films van Christopher Nolan).
De grappen worden wel zo mogelijk buiten de zwart-wit-rode tussenfilmpjes gehouden en voornamelijk verwerkt in de ijzersterke one-liners van Sergeant Heller, evenals de ingame fragmenten, maar het is precies wat deze serie nodig had. Bovendien maakt het van de hoofdpersoon een van de meest memorabele bad-asses van de afgelopen tien jaar. Denk aan Kratos- of zelfs Max Payne-niveau, alleen dan grappiger.

### Meesterlijke mutaties

Humor dus en een verbeterde verhaallijn; deze twee elementen




> **Quotable**
> **Heller, na het verkrijgen van een nieuwe upgrade:**
> *"Now that's some motherfucking gratuites violence right there."*


In sommige delen van de stad mocht de politie preventief fouilleren.
Dat was niet in alle gevallen noodzakelijk...

> **Quotable**
>
> **Soldaat in tank:**
> *"Holy shit! Target just ripped our TOW off... Target just ripped our goddamned TOW off!!"*

alleen al zijn twee flinke pepers in de reet van de Prototype-franchise, maar er is nog meer.
Werd je in de gedaante van Alex Mercer aan het begin van Prototype 1 met een wolvenkop, twee slagersmessen, een minigun en een aardbevinggenerator in een hok vol makke lammetjes gesmeten, in deel 2 wordt je macht en kracht een stuk geleidelijker opgebouwd (zie kader). Mede dankzij het idee om 'Powerful Mutations' weg te geven als beloningen voor sidemissions en door andere mutaties in random NPC's te proppen, word je extreem vaak en op gepaste wijze beloond voor je free roaming escapades.
Ook de story missies kennen een hogere verslavingsfactor en niet alleen dankzij de grotere afwisseling in de soorten opdrachten (je gaat undercover in een Blackwatch squad, er zijn veel (en leukere) stealthmissies en in plaats van escortmissies heb je nu dingen in de trant van 'zorg dat je een helikopter onderschept voor dat ie bij een bepaald punt arriveert'), maar ook omdat er bonusobjectives zijn (blijf onopgemerkt, gebruik die move, verwoest iets op die manier) en je extra mutaties kunt verdienen als je bepaalde monsters in de complete chaos weet te 'consumen'. Extra spanning + extra beloning = extra awesome.

## Betor

Het is ongelooflijk hoeveel grappiger, boeiender, gestroomlijnder en verslavender Prototype is geworden. Het lijkt wel alsof Activision orders heeft gegeven aan Radical die nog NOOIT iemand van hen heeft mogen ontvangen: 'Weet je wat? Doe lekker rustig aan en maak iets moois van dat spelletje. Relax, denk na en doe je best.'
Okay, ze hebben misschien niet álles beter gemaakt, want Prototype kent nogal pijnlijke screen tearing en sowieso zijn de graphics er nauwelijks op vooruit gegaan, maar voor de rest is dit zo'n beetje de game waar we in 2009 allemaal op hoopten.
En Sergeant James Heller wil ik bij deze nomineren als Gamecharacter van het Jaar. Want een constant pissed off, wraakzuchtige neger met een half over z'n kraag hangende hoody die enorme, uit de grond priemende monstertentakels 'dick monsters' noemt... tja, het wordt simpelweg niet veel beter dan dat.

## BIJGERECHTEN

**Sidemissions doe je nu dus vooral om jezelf krachtiger te maken, iets wat ook echt nodig gaat zijn, wil je een kans maken tegen de overweldigende overmacht aan freaks en soldiers (op Normal).**
**De optionele missies worden Blacknet missions genoemd en bestaan uit meerdere sub-objectives. Voltooi deze allemaal en je krijgt een schopaars Mutation als beloning, eentje waarover je met moeite een 'FUCK YEAH' kunt onderdrukken.**
**De indeling is verbeterd ten opzichte van de random over de map verspreide missietjes in deel 1, want die hingen als los zand om het hoofdverhaal heen, maar toch komen ze nog in dezelfde soorten en maten, namelijk:**

***Stronghold***
**Vernietig een Blackwatch-basis met stealth of met puur geweld. Bijna altijd fun.**

***Infected Salvage***
**Maak geïnfecteerde freaks af terwijl er meestal ook nog een shitload aan Blackwatch fuckers op je nek zitten. Gewoon remmen los, dus.**

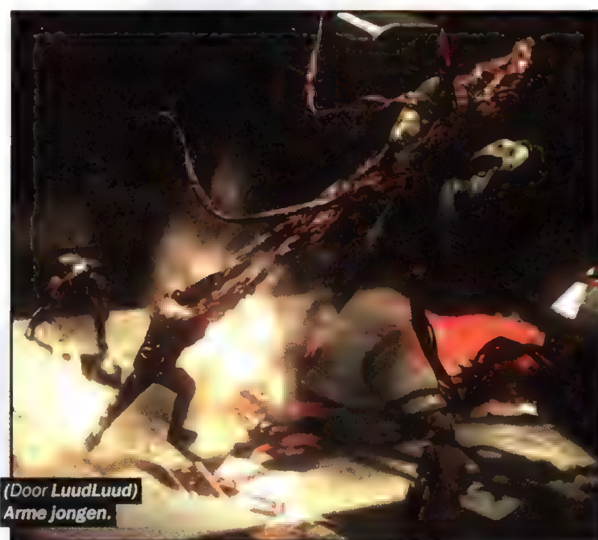
***Cargo Delivery***
**Race-missies, dus lichtelijk lame, maar gelukkig komen ze wel in verschillende vormen. Dat scheelt.**

***Gentek Support***
**Wetenschappers opsporen en opslurpen.**
**Hunt 'n destroy!**

***Supression***
**Blackwatch luitjes, tanks en helikopters vernietigen. Lekker lomp, lekkere lol.**

> **Quotable**
>
> **Heller:**
> *"Take my DNA? I'll take yours!"*


Er zat laatst een te hoge vrachtwagen vast onder een brug.
Zei iemand tegen de chauffeur: "U zit vast, hè?"
Zei die chauffeur: "Nee hoor, ik kwam deze brug afleveren, maar ik zat ineens zonder benzine."


(Door LuudLuud)
Arme jongen.

**SCORE 84**

Prototype 2 duwt je een flinke lading déjà vu in de smoel en ook wat graphics betreft, lijkt deze game verdomd veel op z'n voorganger. Maar als je dit probleemloos kan slikken, dan zal je ontdekken dat de franchise geïnjecteerd is met hetgeen het echt nodig had: karakter.

**WOUTER**



Ik speelde geen sidequests, maar dan nog is Prototype een smoelvol awesomeheid die flinke pretbrokken van je gametijd gaat happen.

**25 UREN**




**BASICS**
FREE ROAMING ACTIEGAME
RADICAL ENTERTAINMENT / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

# MAX PAYNE 3

GOLD AWARD

REVIEW | PC | PS3 | XBOX 360

**Samuel noemt zichzelf een Capcom-fanboy, Wouter is een liefhebber van het (oude) werk van BioWare, Jan houdt van alles en iedereen, en Jeroen? Jeroen heeft toch wel een zwak voor alles wat uit de Rockstar-fabriek komt. Maar geldt dat ook voor Max Payne 3?**

Alcohol en drugs houden Max op de been, ze verdrijven de demonen uit het verleden. Ze verdringen de gedachten aan zijn vermoorde vrouw en dochter en aan al die slachtoffers die hij maakte, zoekend naar wraak en gerechtigheid.

Max is geen held. Hij is geen breedgeschouderde dude die voor iedereen in de bres springt en respect afdwingt. Max streeft geen nobele doelen na, hij wordt slechts gedreven door schuld- en wraakgevoelens. Max is eerder een antiheld, een verslaafde, door rampspoed achtervolgde, ex-politieagent. Een gebroken man.

## Nieuw leven

Rockstar heeft het personage van Max Payne op prachtige wijze nieuw leven in geblazen, waarbij zijn verslaving als een rode draad door z'n nieuwste avontuur loopt. In uitzichtloze situaties grijpt hij telkens naar de fles, en pijnstillers houden hem op de been tijdens de vele vuurgevechten.

In dit derde deel draait het meer dan ooit om Max zelf. Uiteraard is er een overkoepelend verhaal dat speelt in Brazilië en bol staat van moord en doodslag, maar de drijfveren van Max staan centraal. Waarom doet Max wat hij doet?

Zoals gezegd speelt Max' verslaving daarbij een grote rol. Dat merk je niet alleen in de verhalende tussenfilmpjes (waarbij beeldeffecten het gevoel van onder invloed zijn, versterken) maar ook tijdens het spelen zelf.

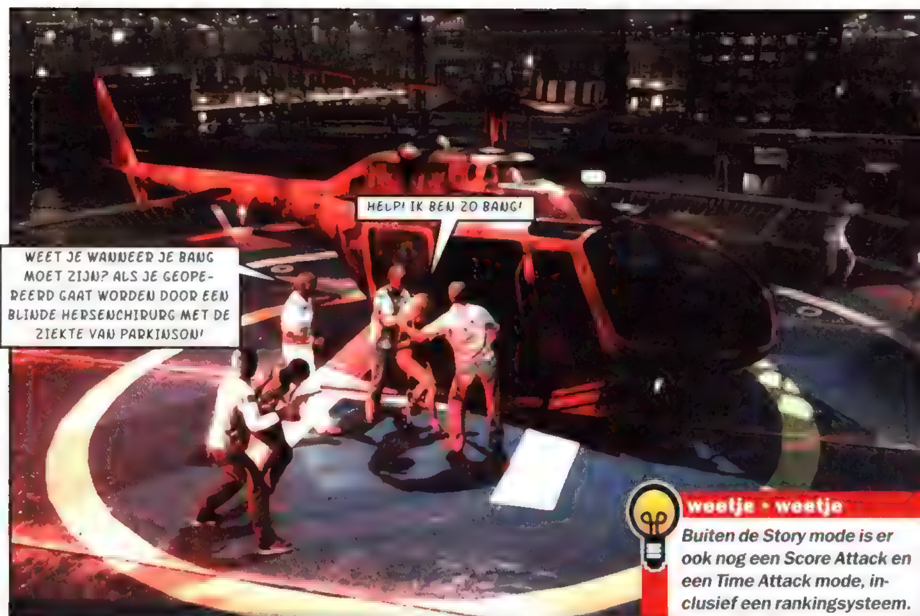
Wanneer Max een pijnstiller neemt, komt er een moment waarin hij heel even lijkt te ontnuchteren en in een flits de realiteit aan hem wordt getoond. Een fractie later speelt alles zich echter weer af in een waas van alcohol en drugs.

Toch draait het om meer dan de junk Max Payne;

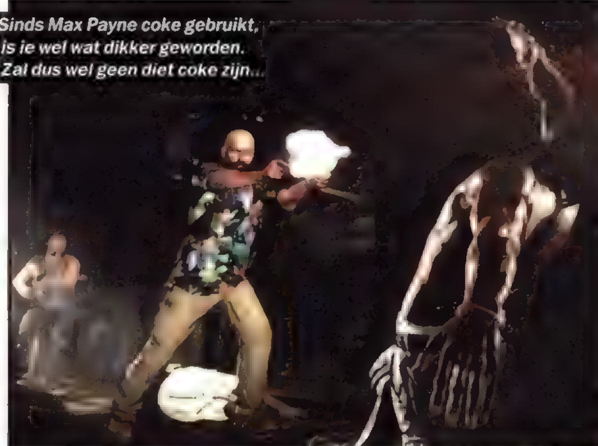
**"De even gewelddadige als schitterende scènes zouden niet misstaan in een actiefilm."**

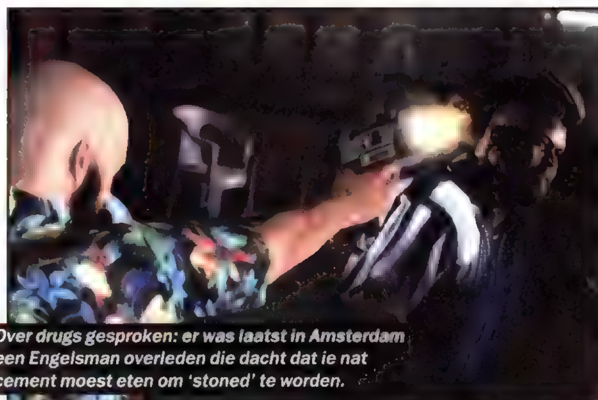


*Dat kan alleen Max Payne: bullettime zonder horloge!*




**weetje • weetje**
*Buiten de Story mode is er ook nog een Score Attack en een Time Attack mode, inclusief een rankingsysteem.*


*Sinds Max Payne coke gebruikt, is ie wel wat dikker geworden. Zal dus wel geen diet coke zijn...*


*Over drugs gesproken: er was laatst in Amsterdam een Engelsman overleden die dacht dat ie nat cement moest eten om 'stoned' te worden.*

het verhaal dat verteld wordt, is vooral het verhaal van de antiheld Max Payne.

## Bullettime

Het lijkt wel of alle gebeurtenissen Max overkomen, alsof hij zonder er veel aan te kunnen doen telkens weer tot zijn nek in de stront komt te zitten. De enige uitweg is telkens: 'niet denken maar doen', en dat aspect vind je ook duidelijk terug in de gameplay zelf. Dat merk je al vanaf het moment dat jij de controle over Max krijgt.



Handelen in plaats van afwachten is dan ook het devies voor jou als speler. Je speelt deze game namelijk niet als de standaard shooter. Je schuifelt niet van dekking naar dekking. Dat past ook niet in Max' DNA.

Het draait in Max Payne 3 om snelheid en daadkracht, waarbij het vertrouwde bullettime, meer nog dan in de eerdere delen, integraal onderdeel van de gameplay is. Bullettime is in dit deel allerminst een gadget; het is van levensbelang en het bepaalt hoe je de game speelt, of althans het beste kunt spelen.

Afwachten in een hoekje heeft geen nut, dat doet de tegenstander al. Je moet je dekking verlaten met een zijwaartse duik en je uzi's in slowmotion op je tegenstanders legen, of abseilen langs een kabel en je tegenstanders in een vloeiende beweging één voor één door de hoofden knallen.

Je zou het kunnen zien als een dans, een door Rockstar fraai geënsceneerd ballet. De vuurgevechten, waarin je constant wisselt tussen bullettime en normale snelheid, zijn een waar genot en houden je letterlijk op het puntje van je stoel.

Naarmate het verhaal vordert, neemt de tegenstand toe en wordt er een steeds groter beroep gedaan op je snelheid en behendigheid.

## MULTIPLAYER

**Helaas konden we de multiplayer van Max Payne nog niet uitvoerig onder de loep nemen, maar we zullen zo snel mogelijk de 3J's inschakelen om Max Payne 3 ook online aan de tand te voelen.**

**Hou dus de komende nummers goed in de gaten als je wilt weten hoe Max zich op multiplayer gebied verhoudt ten opzichte van al die andere shooters.**

**weetje • weetje**
*Naast de game is er ook een Marvel (iPad) comic verschenen rond het verhaal van Max Payne 3.*

In Max Payne 3 zullen je wonden ook niet genezen door even dekking te zoeken en op adem te komen. Nee, je moet zelf op zoek naar pijnstillers, want anders leg je het loodje. Dus speur je als een junk alle medicijnkastjes af en neus je in alle kamertjes of er eventueel drugs verstopt zijn.

## Snoeihard

Dit derde deel is een snoeihard avontuur geworden, waarin het bloed rijkelijk vloeit. De even gewelddadige als schitterende scènes zouden niet misstaan in een willekeurige actiefilm.

Maar vergeet ook vooral niet te genieten van het technische aspect, want Max Payne 3 is in dat opzicht eveneens een pareltje geworden.

Rockstar heeft de Max Payne-franchise op alle vlakken nieuw leven in geblazen. Al is 'leven' misschien niet helemaal het juiste woord, want de getergde Max is toch vooral een oude man die afhankelijk is van drank en drugs om de demonen in zijn hoofd te bestrijden. Nee, vrolijk stemt deze game niet, maar Rockstar verdient alle respect voor de manier waarop ze het stokje van Remedy hebben overgenomen.


*Dat coke snuiven heb ik trouwens nooit begrepen. Zitten die ijsblokjes dan niet in de weg?*

**SCORE 95**

Max Payne 3 is een topgame, zowel op grafisch gebied als qua verhaal. En dat verhaal van een getekende, aan drugs en alcohol verslaafde underdog die achtervolgd wordt door rampspoed hakt er in, kan ik je zeggen.

JEROEN



Na een uurtje of tien ben je door de game heen. Daarna zijn er nog Score Attack en Time Attack, en de multiplayer natuurlijk.

**10+ UREN**




**BASICS**
THIRD-PERSON SHOOTER
ROCKSTAR VANCOUVER
ROCKSTAR GAMES
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

# MARIO TENNIS OPEN

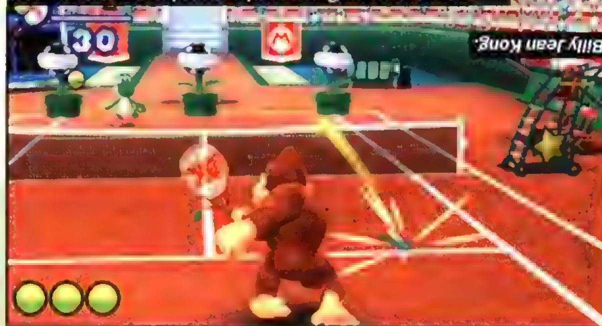
**De snor van Mario is niet alleen een kunstig stukje bovenlipbeharing, het is ook een keurmerk dat Nintendo op vele van hun beste spellen plakt. Die snor vertegenwoordigt een zekere kwaliteit en stijl, meent Jurjen.**

Wanneer je kijkt hoe andere bedrijven hun merken creatief uitputten of commercieel uitwonen, is het wonderlijk dat Nintendo de kwaliteit van Mario-spellen sinds de jaren tachtig zo indrukwekkend hoog heeft gehouden.

Het domste wat Nintendo ooit met Mario heeft gedaan, is het uitlenen van dat keurmerk aan Philips, waarna pulp als Hotel Mario verscheen, maar verder kan ik me geen werkelijk slechte Mario-spellen herinneren. Wat natuurlijk ook het aanhoudende succes van het rare snorrenmannetje verklaart.

Of we het nu hebben over een platformer, een RPG, een vechtspel, een racespel, een bordspel of een sportspel, met Mario op de hoes weet je dat het snor zit.

Mits de stijl je aanspreekt, natuurlijk.



*Deze tennisster is apetrots op haar elf grand slam titels*

## Essentiële onderdelen

Wie Mario Tennis Open koopt, verwacht waarschijnlijk geen realistisch tennisspel. Je weet dat je veertig euro gaat betalen voor een spel dat de edele tennissport op een tamelijk ridicule manier benadert.

Dus hoeft een verstandig mens zich achteraf niet belazerd te voelen als hij/zij met een klein dinosaurusje op een paddenstoel staat te tennissen tegen een aap. In plaats daarvan zegt hij/zij, hé leuk, dat is Yoshi, die paddenstoel zat ook al in Mario Kart, en Donkey Kong maakt weer grappige geluiden.

Herkenbaarheid en voorspelbaarheid zijn essentiële onderdelen van de Mario-formule.

Maar denk niet dat dit tennisspel voor de 3DS hetzelfde levert als voorganger Mario Power Tennis, die voor Cube en Wii verscheen.

Buitenstaanders zal het verbazen, maar gedoseerde gameplay-twists en verrassingen zijn óók essentiële onderdelen van de Mario-formule.

## Versterk je Mii-tje

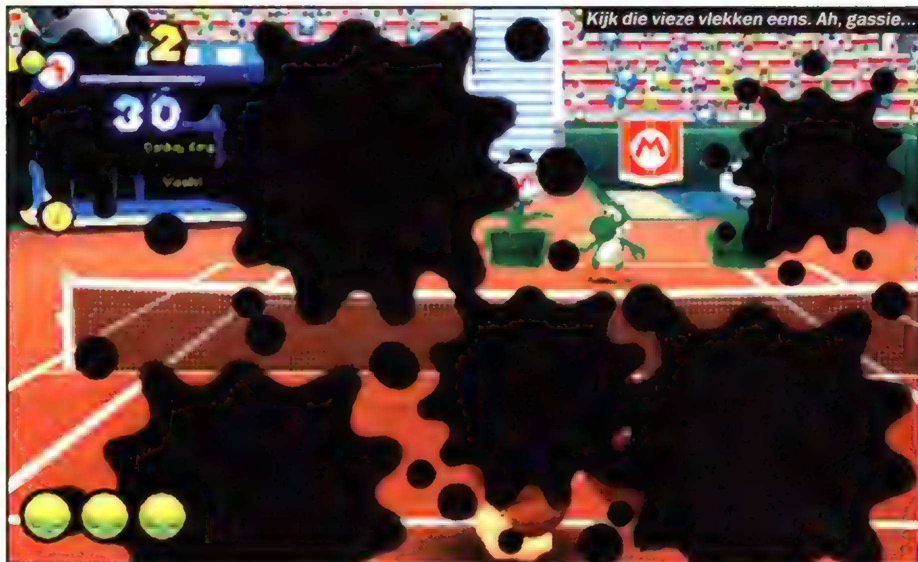
Dat je zowel enkel als dubbel kunt spelen met een keur aan Mario-figuren, zal je niet verbazen, maar het spel krijgt een extra dimensie als je met je Mii-personage speelt, aangezien je dit zelfgemaakte poppetje steeds sterker kunt maken met zo'n tweehonderd vrijspeelbare rackets, schoenen, polsbandjes en kostuums. Je kunt via StreetPass ook aangeklede Mii-personages van andere spelers oppikken.

## Minigames

Er zijn vier minigames die je als afwisseling op de toernooien en reguliere partijen kunt spelen. De meest opvallende is **Super Mario Tennis**, waarin je de bal tegen voorbijschuivende levels uit de eerste Super Mario Bros. (die uit 1985) mept om muntjes te pakken en Goomba's te killen.

De spelletjes **Galaxy Rally** en **Ink Showdown** vond ik iets minder. Mijn favoriet is **Ring Shot**, waarin je binnen een paar minuten zoveel mogelijk punten moet scoren door de bal door groeiende ringen te slaan (hoe groter de ring, hoe minder punten).


*Welke huidige top 10 speler, komt niet graag naar het net?* Mardy Fish


Kijk die vieze vlekken eens. Ah, gassie...


Je weet, Mario snoept heel graag. Zijn favoriete slag is het zoute dropshot.

## Superslagen

In de basis is Mario Tennis Open ijzersterk, met een lekker vlotte besturing en een flink aantal slagen en varianten op die slagen. Je kunt de bal gewoon lekker plat heen en weer meppen, maar in het tweede of derde toernooi merk je dat er meer nodig is om te winnen, en kun je gaan experimenteren met combinaties van knoppen, timing, posities en richtingen om je tegenstander om de oren te meppen met onhoudbare lobs en venijnige slices.

Er zijn nog steeds superslagen, maar godzijdank wordt de flow van het tennisspel niet telkens onderbroken - zoals in de voorganger - om van die uitgebreide animaties te tonen waarin Mario zijn hamer pakt of Diddy Kong zijn jetpack start.

De superslagen maak je dit keer door je poppetje steeds snel te plaatsen in de gekleurde cirkels die op jouw helft van het veld verschijnen en dan op bepaalde knoppen te drukken. Dit verlangt meer uitleg, en die ga ik geven.

## Combinaties

Stel: de bal komt jouw kant op en er verschijnt een blauwe cirkel in de buurt van je baseline. Je moet dan zo snel mogelijk in die cirkel gaan staan en de B-knop ingedrukt houden om je slag op te laden. Hoe langer je de slag kunt opladen voordat de bal bij je is, hoe harder je de bal raakt. En bij de combinatie van een blauwe cirkel en de B-knop, wordt dit een slag die met een enorme bocht in de door jou aangegeven richting vliegt.

Op vergelijkbare wijze levert de combinatie van een grijze cirkel met de X-knop een bal op die vlak achter het net op de grond valt, terwijl de combinatie rode cirkel met de A-knop resulteert in een vlammend harde slag.

Deze opzet maakt het positioneren en timen toch wel weer anders dan in de vorige Mario Tennis-delen.

## Gimmick

Mocht het allemaal wat eenvoudig klinken, je kunt dit spel echt uren, dagen en misschien wel weken spelen en steeds weer nieuwe nuances ontdekken. Het deed me aan vechtspellen denken. Je kunt elke superslag bijvoorbeeld counteren met een tegengestelde slag, wat die flitsende acties toch minder bepalend maakt dan ze op het eerste gezicht lijken.

Waar ik minder over te spreken ben, zijn de extra's die Nintendo heeft toegevoegd om de functies van de 3DS uit te buiten. Dat bewegingsgevoelige schouderperspectief is een geinige gimmick, maar wel eentje die ik heel snel heb uitgeschakeld.

Veel verwerpelijker nog is het feit dat je allerlei slagen, ook de ingewikkelde, kunt maken door simpelweg op de bijbehorende touchscreenpanelen te drukken.

Het haalt alle inspanning en risico uit speciale acties die juist beloningen zouden moeten zijn voor inspanning en risico.




## Maandenlang

Het was leuk geweest als ik de optie had gekregen om het gebruik van touchscreenpanelen in multiplayergames voor beide kanten uit te schakelen. Aan de andere kant wil ik ook niet te veel waarde hechten aan dit 'cheaten', aangezien ik het zelf toch niet gebruik, en het zonder die kutpanelen ook wel lukt om te winnen.

Het spel is ook veel te leuk om lang over zo'n domme extra te zeuren.

Misschien is het mijn enthousiasme van het moment, maar ik verwacht serieus dat ik Mario Tennis Open maandenlang blijf spelen.

Het is een game die zich perfect leent voor zowel een potje tussendoor als urenlang spelen, zowel in je eentje als online/offline-fun met vrienden en onbekenden.

Net als die twee andere 3DS-spellen van snorremans, is dit er weer eentje om dicht in de buurt van m'n 3DS te houden.

**"Ik verwacht serieus dat ik dit maandenlang blijf spelen."**






Peach speelt natuurlijk met een Prince racket.

**SCORE 82**

Dat tennis in Mario-stijl goed kan uitpakken wist ik al, maar toch heb ik het nog nooit zo pakkend geserveerd gekregen als in deze versie. Een spel om dicht in de buurt van m'n 3DS te houden.

JURJEN



In je eentje valt er heel wat te beleven en vrij te spelen, maar natuurlijk gaat het spel pas echt 'open' als je tegen anderen speelt.

30+ UREN



**BASICS**

TENNIS
CAMELOT / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

MY PEOPLE WILL NOT TRULY BE FREE UNTIL MY PROPHECY IS FULFILLED.

THE DESTINY OF THE WORLD IN THE HEART OF ONE FIGHTER

# DRAGON'S DOGMA™

FROM THE CREATORS OF RESIDENT EVIL™ 4 & DEVIL MAY CRY™ 4

DOWNLOAD THIS IMAGE AT FACEBOOK.COM/DRAGONSDOGMA






18
www.pegi.info

CAPCOM®

# AAN HET SPIT

**Games gaan steeds meer op elkaar lijken. Inhoudelijk, maar ook uiterlijk. Grote boosdoener is Epic Studios die (voor veel geld) haar Unreal-engine aan Jan en alleman verkoopt. Jan deed zich voor als CEO van een nieuwe gameontwikkelaar en kreeg een licentiecontract van Epic onder ogen... Het maakt veel duidelijk.**

DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
DE UNREAL ENGINE

Beste licentienemer,

Wij zijn zeer verheugd dat u overweegt de Unreal 3-engine af te nemen. Voor het bedrag van 300.000 dollar haalt u de allerbeste 3D-engine van dit moment in huis, inclusief technische support van onze beste engineers. Dit document is een eenzijdig en bindend contract, opgesteld tussen licentieverstrekker en licentienemer waarbij de licentienemer zich houdt aan de onderstaande clausules:

De licentienemer...

1: Mag slechts games produceren met grote, gespierde kerels en lompe vrouwen met mannelijke trekjes.
2: Mag alleen games maken waarin de wapens anatomisch gezien veel te groot zijn voor de personages.
3: Maakt slechts games waarin tegenstanders over een A.I. beschikken die al snel voorspelbaar wordt.
4: Maakt enkel shooters.
5: Mag slechts van punt 4 afwijken wanneer een eventuele game in een ander genre overwegend shooter-elementen bevat.
6: Is verplicht games te maken waarvan de texturen bij ieder nieuw level minstens vijf seconden nodig hebben om in te laden.
7: Maakt haar games bij voorkeur met overdreven glimmende texturen.
8: Maakt games met een kleurenpalet dat overheersend grijs, groen en bruin is.
9: Maakt bij voorkeur games met een donkere sfeer.
10: Maakt bij voorkeur games met lange laadtijden.
11: Betaalt 150.000 dollar extra voor techsupport in het weekend.
12: Betaalt 50.000 dollar extra voor techsupport op werkdagen.
13: Betaalt 10.000 dollar extra voor gebruik van de Marcus Fenix-skin.
14: Betaalt 10.000 dollar extra voor gebruik van de Lancer Gun-skin.
15: Is het verboden games te maken die mooier zijn dan de games van Epic.
16: Maakt in het geval van multiplatformtitels, de PS3-game technisch net wat minder dan de Xbox 360-versie.
17: Betaalt 50.000 dollar extra voor het maken van een PS3-exclusieve game.
18: Is het ten strengste verboden Wii-games te maken.
19: Stelt in ieder interview dat Cliffy B. een charismatische ontwikkelaar is.
20: Stelt in ieder interview dat Epic een leidende rol heeft in de game-industrie.
21: Krijgt pas de laatste updates van de engine als die al lang zijn doorgevoerd in een nieuwe Epic-game.
22: Maakt bij voorkeur games in third-person met een coversysteem.
23: Stelt desgevraagd in interviews dat het aanwezige coversysteem geïnspireerd is door Gears of War 3.
24: Accepteert alle voorkomende kosten waarvoor de licentieverstrekker niet aansprakelijk gesteld kan worden.
25: Punten 1 tot en met 24 zijn onder embargo en mogen nooit en te nimmer naar buiten worden gebracht, op straffe van 2 miljoen dollar schadevergoeding en een verplichte afname van de Unreal Engine 4, Unreal Engine 5 en Unreal Engine 6.

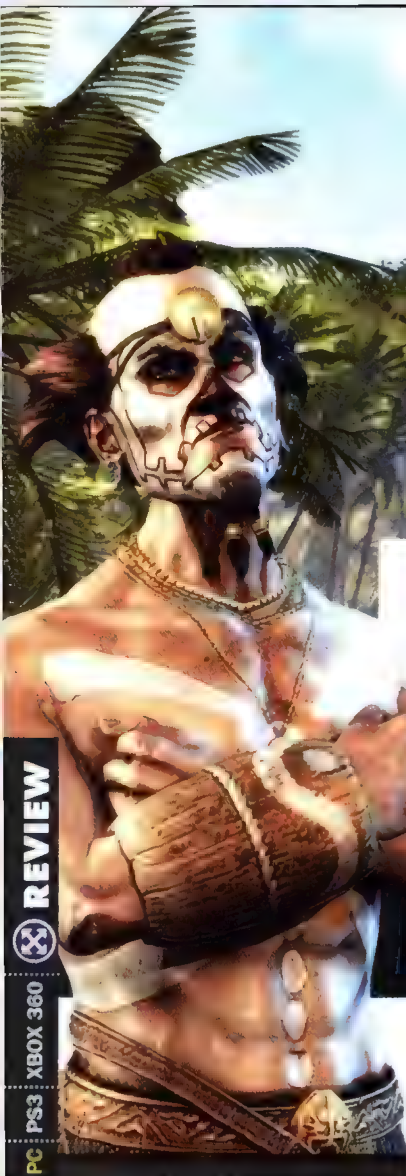
Hierbij teken en verklaar ik ........

Naam:
Handtekening:
Datum:

.... de licentienemer, dat ik bovenstaande punten accepteer en akkoord ga met het afnemen van de Unreal 3-engine volgens afgesproken clausule, hierbij getekend, zowaar de Heer mijn getuige is, voor hier en in het hiernamaals.







# RISEN 2
## DARK WATERS

**Wouter moet Mass Effect 3 nog uitspelen, heeft Kingdoms of Amalur nog niet eens áángeraakt en zelfs in Skyrim wachten er nog wat questlines op hem. In welke dimensie zijn we dan beland dat hij zijn kostbare tijd verspilt aan een Aldi-RPG als Risen 2: Dark Waters?**

Aan het begin van Risen 2 kon ik niet anders dan deze game hard uitlachen... in z'n gezicht. *PROEST!!* Want, zoals in vrijwel elke RPG, moet je met NPC's praten om quests te krijgen, en daar gaat 't in Risen 2 al helemaal mis. Gezichtsuitdrukkingen beperken zich tot een happende mond en een wenkbrauwtje dat op en neer kan, daar houdt het wel mee op.
Om er voor te zorgen dat de piraten, inboorlingen en blue coats van Risen 2 er niet uitzien als gestorven etalagepoppen en toch nog wat emotie weten over te brengen, heeft Piranha Bytes ze overactieve handen en armen gegeven... en dat ziet er fucking achterlijk uit. Het is alsof de Niet Speelbare Kuttekoppen half debiel worden van spoken in hun hoofd terwijl ze verwoed proberen een zoemende zwerm bijen weg te slaan. Ken je die clip van Push The Tempo van Fatboy Slim? Nou, dat idee!

## Plop-up

En daar houdt de lelijkheid van Risen 2 nog lang niet op. De pop-up is zo schandalig pijnlijk dat je het bijna letterlijk hóórt ploppen als plotseling ontspruitende paddenstoelen. Kledingstukken, armor en franje steken schaamteloos door lichamen en hoofden heen, bepaalde animaties lijken een stuk of driehonderd frames te missen waardoor de hoofdpersoon in en uit deze dimensie lijkt te 'phasen' en de spastisch bewegende mannetjes komen in slechts tien basismodellen waardoor iedereen je bekend voorkomt.
'Hey, ben jij niet die gast die ik net...?'
'Hallo, ik ben Penusch Piraat. Leuk je voor het eerst te ontmoeten!'
Maar al deze grafische ellende voelt vreemd genoeg als marginaal. Dat komt in de eerste plaats door de felle kleuren groen en blauw waarin de tropische eilanden op bijna verblindende wijze worden weergegeven, een palet dat je een directe injectie fenylethylamine geeft (eh, dat is het stofje dat aangemaakt wordt als je verliefd bent). Maar er is nog veel meer bizar goed aan deze game.









**weetje · weetje**

***XP in Risen 2 heet Glory en Health wordt Blood genoemd. Dit wordt in het menu vermeld naast hoeveel Gold je hebt, en samen klinkt dat bijna poëtisch: Blood, Gold en Glory.***

## Hoer, alsjeblieft!

Het spelen van de eerste Risen heb ik niet langer dan een uurtje of tien volgehouden. Er zaten zeker leuke ideeën in die game verwerkt, maar het gebrek aan afwisseling in omgeving, de foute Duitse 'humor', het gebrekkige combatsysteem en de weinig aansprekende personages, stelden mijn geduld te veel op de proef. Het viel me dan ook helemaal niet op dat ik in Risen 2 met dezelfde dude speelde als in deel 1, en dat


Met zo'n lapje voor je oog zie je geen steek.


Als een zeerover heel rijk wordt, koopt ie een Land Rover.

zijn ooglap een directe verwijzing was naar het einde van de voorgaande game. Daar was ik namelijk nooit aanbeland...
En fuck dat ook, want hoewel de serie VEEL beter is geworden met dit tweede deel, zijn de personages er weinig op vooruit gegaan. De hoofdpersoon is naamloos en irrelevant, hoewel hij soms wel bijdehand is en dingen zegt die ik nooit uit mijn strot zou krijgen. De verschillende bad guys die je tegenkomt maken weinig indruk, helemaal niet als ze een harde poging doen evil in de 'camera' te kijken, en Patty, een piratenchick die vanaf het begin van de game gehoorzaam en braaf achter je aan hobbelt, zegt tergende shit als: 'Even though I'm a woman doesn't mean I can't kick your ass!' Zucht...
Eh, en inmiddels heb ik je nog steeds niet verteld waarom je deze game moet spelen, hè?

## Pirate Bay

Okay, de setting van Risen 2 is niet ongeëvenaard origineel, want een piraten-RPG is wel eens eerder gedaan. Maar toch, na tientallen uren in besneeuwde bergen rond gebanjerd te hebben en na vijfhonderd rondjes om de embassies in de Citadel, zijn frisgroen gekleurde eilanden en Brits sprekende, flamboyante rumdrinkers absoluut verfrissend. En dat is niet het enige front waarop Risen 2 verschilt met die andere rollenspellen, want nooit eerder heb ik zo'n briljante opbouw in een RPG meegemaakt! Op een of andere manier gebeurt alles op het juiste moment. Net als je een eiland volledig hebt verkend ga je naar het volgende. Precies wanneer de simpele gevechten je de strot uitkomen, heb je genoeg cash verzameld om nieuwe moves te kopen waarmee de battles een extra laag krijgen. Doemt de onvermijdelijke vraag op of de game de hele tijd zo lineair blijft en wat eigenlijk de structuur gaat worden? Hoppa, er komt een plotwending waaruit blijkt wat je de rest van de game ongeveer gaat doen en je krijgt een driemaster onder je aars waarmee de wereld je uit te slobberen oester is.
Alles valt op een of andere manier precies op het juiste moment op z'n plek terwijl de game langzamerhand steeds dieper, interessanter, uitgebreider en minder lineair wordt. Het lijkt wel of het geld en de tijd die Piranha Bytes uitgespaard heeft met de graphics, geïnvesteerd zijn in psychologisch onderzoek naar hoe je je publiek het best kunt opslurpen in een game. Goede prioriteit, lijkt me.

**"Nooit eerder heb ik zo'n briljante opbouw in een RPG meegemaakt."**

## Verslaving

Het duurt niet lang of het spastische gedrag van de NPC's en de vreemd opbollende bomen en struiken vallen me helemaal niet meer op. De game peuzelt me op met een combinatie van verslaving en nieuwsgierigheid. Risen 2 is misschien rechtlijniger dan Skyrim en een stuk lelijker dan Mass Effect 3, maar het is wel uitdagender, moeilijker en kent een structuur die verslavender is dan beide titels bij elkaar.
Is dat overdreven? Nee, maar vergeet niet dat Risen 2, anders dan andere top-RPG's van dit jaar, de emotionele punch heeft van RTL Z gepresenteerd door een Vulcan.

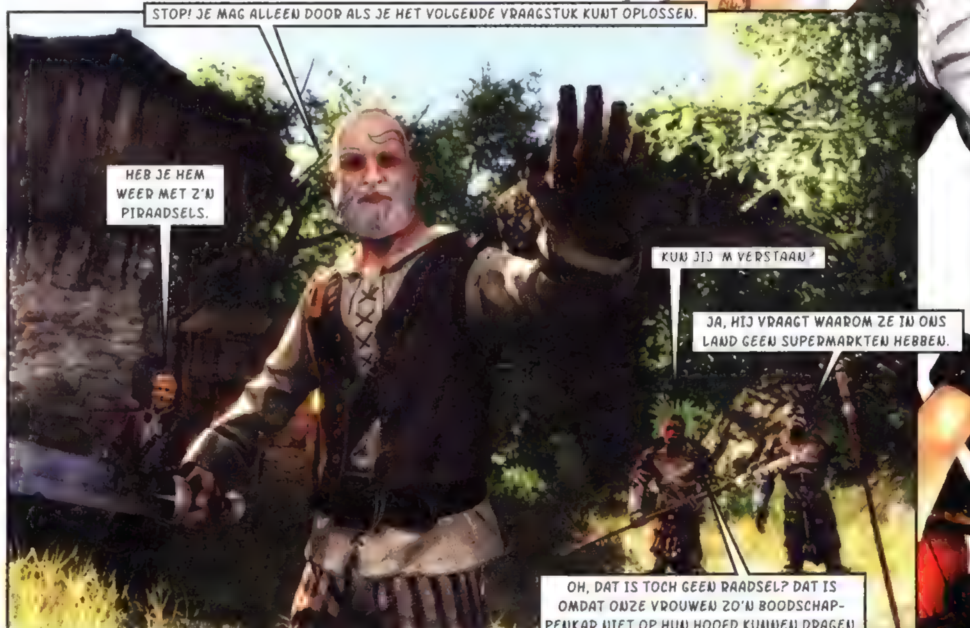

**weetje • weetje**

*Behalve voodoo-en, schieten met musketten en het swashbuckling, is het feit dat je langzamerhand een crew (voor je schip) om je heen verzamelt die varieert naar gelang de keuzes die je in de game maakt, een leuke feature van Risen 2.*



## UNLEASH THE KRAKEN

**In Risen 2 betreden we een wereld waarin zeemonsters en Titanen de Inquisitie in de pan hakken en de Nameless Hero na zijn avontuur in deel 1, een dronken lamzak met een ooglap is geworden. Omdat ie maar een beetje kansloos ligt te zijn, wordt ie door papzak Carlos op pad gestuurd om overlevenden van een gezonken schip te vinden en (wat een toeval!) daar ligt oude bekende Patty te creperen op het strand! Ze is op zoek naar haar vader, de fameuze piraat Captain Stealbeard, en omdat piraten op soepele wijze de zeemonsters en Titanen weten te omzeilen, wordt Nameless Hero op een geheime missie gestuurd om erachter te komen hoe zij dit toch lappen...**




**SCORE 76**

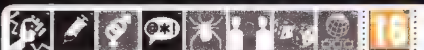
Risen 2 kent originele quests, een frisse setting en, voor een RPG, veel originaliteit in de uitwerking. Jammer dat je je de eerste drie uur moet verbazen over grafische retardness en dat de game, ondanks verwoede pogingen, evenveel emotie weet over te brengen als Jef van GTST.

WOUTER



Nou, laat ik het weer even vergelijken met twee andere, COMPLEET willekeurige games: ergens tussen Skyrim en Mass Effect 3 in.

50-100 UREN



**BASICS**
RPG
PIRANHA BYTES / DEEP SILVER
1 SPELER
OUT NOW

# FEZ

GOLD AWARD



REVIEW | XBOX 360 | PC

**Jurjen speelde Fez voor het eerst op de GDC en hij vond het geweldig. Totdat de maker van Fez met een achteloos geworpen rugtas het snoer van zijn Xbox lostrok. Toen was de lol er wel even af. Gelukkig is Jurjen de beroerdste niet, en is hij thuis toch weer aan Fez begonnen.**



*Ik heb me altijd afgevraagd hoe analfabeten aankijken tegen lettervermicelli…*

Eigenlijk zijn we hartstikke gek met z'n allen, dat we een miljardenindustrie draaiende houden door telkens min-of-meer dezelfde games te kopen. Weer een shooter, weer een vechtspel, weer een racespel, maar dit keer met mooiere beelden en meer opties, hop, daar gaat weer zestig euro over de toonbank.

Ondertussen denken spelontwikkelaars: 'oh kijk, gamers kopen steeds dezelfde shit, waarom zou ik dan iets nieuws verzinnen; een paar nieuwe wapens, misschien een nieuw mechaniekje, en het geld blijft wel stromen.'

Gelukkig bestaan er ook nog spelontwikkelaars als Phil Fish.

## Vreemde gedachten

Phil Fish heeft het platformspel Fez gemaakt. Niet helemaal alleen, hij werd geholpen door een krankzinnig begaafde programmeur en twee geluidsjongens, maar het is wel helemaal zijn spel. Dat vóel je gewoon. Een beetje alsof je in zijn gedachten verdwaalt. Vreemde gedachten.

Je bent een plat mannetje dat in een verwarrende wereld verzeild raakt. Je kunt de wereld roteren met de triggers van de Xbox-controller. Tijdens dat roteren wordt de wereld even driedimensionaal, maar na de rotatie is de wereld weer plat. Dit gegeven resulteert in onmogelijke 'samenvallingen' van objecten als platformen en ladders.




Het heeft veel weg van Super Paper Mario en Crush 3D, en ook wel wat van Echochrome, maar is toch nét weer iets anders.

## Enorme eikel

Denk niet dat de hele game om dat roteerfoefje draait. Op een gegeven moment is het bijzondere daar wel vanaf, en gebruik je het achteloos, zoals je in een schietspel achteloos schiet. Maar de verwondering blijft.

De wereld van Phil Fish is een gepixelde wereld, en elke pixel voelt op zijn plek, net als elk geluidseffectje, elk schildpadje, elk puzzeltje, elke bliksemschicht, het geweldige dag-nacht-verloop, regenbogen en andere dingen waar ik blij van word.

De eerste keer dat ik Phil Fish ontmoette vond ik het een enorme eikel, en de tweede keer ook. Phil Fish is dezelfde lul die tegen een verlegen Japanner fulmineerde dat 'Japanese games suck!'. Phil Fish ziet er ook echt uit als een klootzak, dat heb je soms met mensen. En toch ben ik spelenderwijs innig van Phil Fish gaan houden. Door zijn spel heb ik hem echt leren kennen en heb ik ontdekt wat een geweldig mooi mens Phil Fish is.

## Geen fuck aan

Er bestaat eigenlijk geen taal om de schoonheid van Fez mee uit te drukken, dus hou ik er nu maar over op. Of, vooruit, nog één voorbeeldje dan: pas toen ik het spel bijna had uitgespeeld, merkte ik dat er geen vijanden in zitten. Dit spel is echt zo apart, dat moet je zelf proberen.

Maar misschien probeer je het en vind je er geen fuck aan, ook dat kan ik me goed voorstellen.

**weetje • weetje**

*De ontwikkeling van Fez speelt een prominente rol in Indie Game: The Movie.*

Fez is verwarrend, heeft wat bugs en een zogenaamd hip pixelart-stijltje, dus je mag het best kut vinden. Ik weet het ook niet allemaal.

Dit is wat het pixelart-stijltje bij mij doet: het roept herinneringen op aan de gouden begindagen van videogames, toen alles nog mooi en magisch was. De tijd dat je onmogelijk kon raden waar een nieuw spel je naartoe zou voeren. Terwijl ik dit tik krijg ik kippenvel.

Fez wekt oude videogame-voodoo tot leven in een nieuwe tijd en ik voel me verliefd.


*Vuurtorenwachter lijkt me een saaie baan: je kunt 's avonds nooit uitgaan.*




**SCORE 95**

Fez is een platformspel waarin je de platte wereld kunt roteren maar ook een adembenemende verdwaaltocht door de gepixelde verbeelding van een klootzak. Kortom: deze mag je niet missen.

JURJEN



De eerste keer uitspelen kost je drie of vier uur, volledig doorgronden duurt langer en de new game+ is zeer interessant.

10 UREN

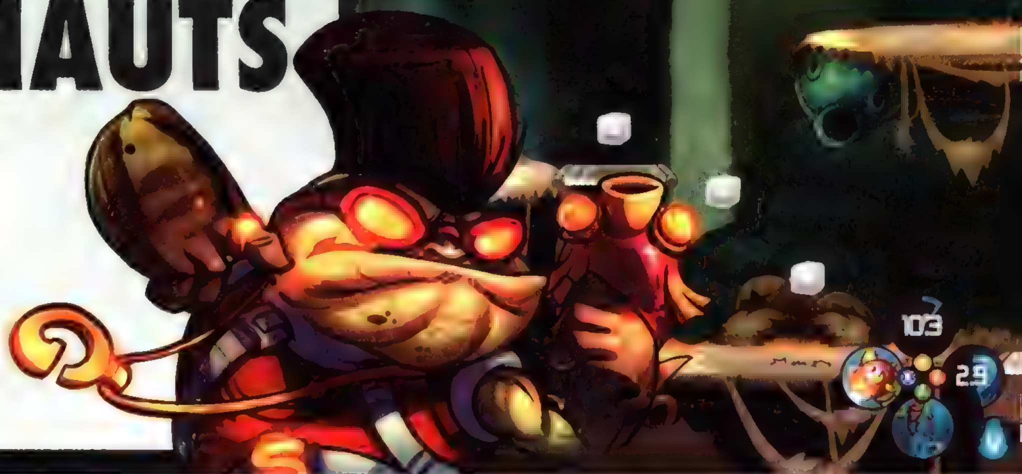


**BASICS**

PLATFORMER
POLYTRON
XBLA
OUT NOW



# AWESOMENAUTS



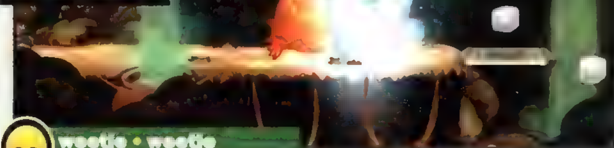
**Ze bedachten de Blob, studeerden af, vormden Ronimo Games en creëerden het succesvolle Swords and Soldiers. Deze maand werd er een nieuw kindje in de Utrechtse kraamkamer geboren en Jeroen was er als de kippen bij om Awesomenauts te bewonderen.**

REVIEW — PS3 XBOX 360

Er verschijnt een glimlach op mijn gezicht wanneer ik de eerste noten van de titelsong van Awesomenauts hoor. Het lijkt een ode aan de jaren '80 tekenfilms. Totaal niet meer passend bij deze tijd, maar Ronimo weet heel goed dat de doelgroep van hun spellen vooral de wat oudere gamers zijn, gamers die zijn opgegroeid met series als Transformers, Mask en Dinoriders. Gamers zoals ik dus, en die lach verscheen dan ook omdat ik door dat geluidje die toffe shit uit mijn jeugd weer even voor me zag, weer even moest terugdenken aan die leuke tijd.

## Nieuw genre

Awesomenauts zelf is overigens helemaal geen jaren '80 game, sterker nog; het is een redelijk nieuw genre waar je de game toe zou moeten rekenen, een genre dat wellicht niet iedereen aan zal spreken, want het is nogal hardcore. Ik doel namelijk op de zogenaamde MOBA-games (Multiplayer Online Battle Arena); oftewel twee teams tegenover elkaar bestaande uit drie spelers (bot of mens) die elkaars basis trachten te vernietigen. Waarbij ze overigens wel eerst een aantal afweergeschutskoepels moeten demonteren om bij die basis te komen. Het draait dan ook om samenspel en niet zozeer om blinde soloactie.



*Omdat Pete in staat was om kleine wervelstormpjes te maken, noemde ze hem ook wel Pete Paulusma.*

**weetje • weetje**

*Een van de meest bekende MOBA-games is natuurlijk League of Legends.*

De Awesomenauts hebben allemaal verschillende eigenschappen en manieren van spelen. Zo heeft de een de mogelijkheid om zich onzichtbaar te maken, de ander kan genezen en weer een ander is gewoon een brute krachtpatser. Je moet dus goed kijken wie je inzet en vooral hoe je ze inzet, want je zult ze ten volle moeten benutten om als winnaar uit de bus te komen.

## Snelle actie

Uiteindelijk is Awesomenauts een behoorlijk snelle 2D actiegame geworden, waarbij het draait om tactiek én skills. De tegenstander uitschakelen is namelijk geen kwestie van willekeurig op knoppen rammen. Nee, het is cruciaal om je vaardigheden op de juiste manier in te zetten en niet als een dwaas een tegenstander proberen te verschalken.
Teamwork, daar draait het om in deze game, en je zult zien dat een goed op elkaar ingespeeld team geen kind heeft aan loneranger gamers.
Overigens kun je je personages wel van extra vaardigheden voorzien. Door grondstoffen te verzamelen, kun je je awesomenaut namelijk meer skills geven, waarbij je moet denken aan het verder kunnen gooien van dynamiet, meer gezondheid of krachtigere aanvallen.



*Weet je welke tennisser 'Pistol Pete' als bijnaam had?*
*Pete Sampras*

**"Ik ben van Awesomenauts gaan houden."**

Het is dus niet alleen een kwestie van aanvallen en verdedigen, maar ook grondstoffen verzamelen is een must. Die grondstoffen krijg je dan weer door bijvoorbeeld NPC's uit te schakelen of van gedode tegenstanders zelf. Ik ben van Awesomenauts gaan houden, en eigenlijk begon dat al vanaf het moment dat ik de allereerste noten van de titelsong hoorde; het is een prachtige baby geworden.



*Dat schot gaat door merg en been, maar als je mist, vangt je bot.*

**SCORE 80**

Awesomenauts is awesome! Dat somt het aardig op. Het is wellicht niet voor iedereen weggelegd, MOBA is nogal een hardcore genre, maar wanneer je er eenmaal aan begonnen bent, ben je hooked.

JEROEN



Het is typisch zo'n 'aaah-nog-een-potje' spelletje, dus reken minstens op veertig uurtjes.

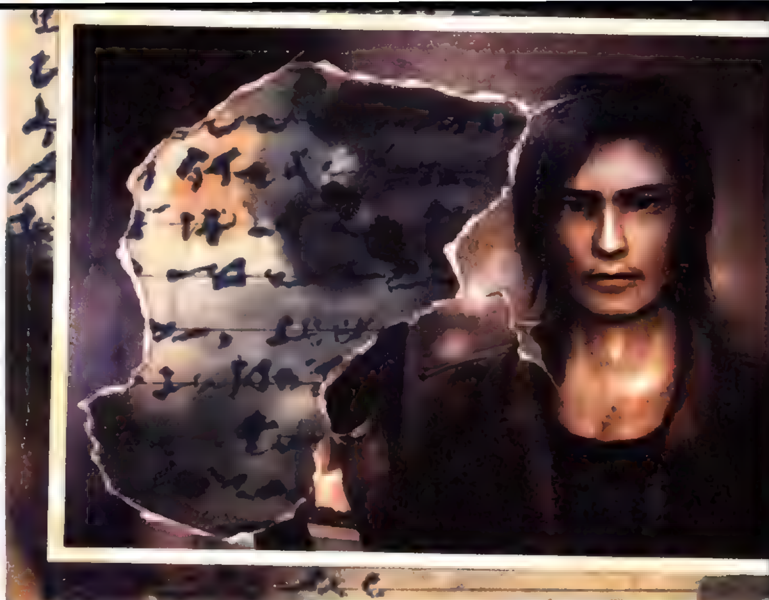
40 UREN



**BASICS**
MOBA
RONIMO GAMES / DTP ENTERTAINMENT AG
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

# SPIRIT CAMERA
## THE CURSED MEMOIR





**Spirit Camera maakt optimaal gebruik van de speciale 3DS-functies om je enkele onvergetelijke horrormomenten te bezorgen. Helaas zorgen die speciale functies er ook voor dat je het spel niet optimaal beleeft, zo merkte Jurjen.**

Horror draait om momenten. Bijvoorbeeld het moment waarop dat meisje uit de tv stapt in The Ring, het moment dat een alien zich een weg uit iemands borstkas graaft, of het moment dat de honden door het raam springen in de eerste Resident Evil.
Dat gezegd hebbende: misschien draait horror nog wel meer om de opbouw naar die momenten.
Goede horror ketent je vast op de onheilspellende weg naar die met kleine hints aangekondigde momenten, en maakt duidelijk dat je er niet aan zult ontsnappen.
Dit zijn belangrijke dingen om in je achterhoofd te houden als je wil begrijpen wat er volgens mij wel en niet werkt aan het horrorspel Spirit Camera.

## Paars dagboek

Spirit Camera wordt geleverd inclusief een boekje dat in het spel een paars dagboek wordt genoemd. Je 3DS moet je zien als de camera obscura, een fototoestel waarmee je paranormale dingen kunt zien, fotograferen en beïnvloeden.
Het werkt ongeveer als volgt: jij vindt het dagboek en de camera obscura. Via de camera obscura maak je kennis met een meisje, Maya, dat door het bovenste scherm van je 3DS in je omgeving wordt geprojecteerd. Maya vertelt over een vrouw die gezichten steelt en een vloek die mensen in het paarse dagboek gevangen houdt. Ze vraagt je de 3DS op het boekje te richten om bepaalde pagina's te bekijken.
Dankzij de augmented reality-functies van je 3DS zie je allerlei enge dingen in het boekje verschijnen, of word je plotseling 'opgeslokt door een spookhuislevel'.



'Smile! You're on spirit camera!'

**"Te weinig content voor zijn prijs van vijftig euro."**

## Spoiler alert

Er zitten een paar geniale momenten in Spirit Camera. Ik ga wat voorbeelden geven (spoiler alert aan!).
Er is een jongetje dat verstoppertje met je speelt, zowel in je omgeving als in de pagina's van het boekje.
Je kunt op de ene pagina het licht aanzetten om op een andere pagina iets te vinden.
Op een gegeven moment word je aangemoedigd je hand op een pagina van het paarse dagboek te leggen, waarna iets engs met die hand gebeurt.
Tijdens de 'gevechten' verschijnt een bewegend spook in je fysieke omgeving dat je moet volgen en fotograferen.
Er verschijnen ook handen die spijkers in je ogen willen drukken, of je ziet in het boekje je eigen gezicht, met dichtgenaaide mond en ogen.
Geweldig, dit spel verdient een Gold Award, dacht ik, toen ik dat zag... maar die krijgt het spel niet.



*Zo zien mijn foto's er ook meestal uit, daar heb ik geen 'spirit camera' voor nodig.*

**weetje • weetje**

*Spirit Camera is een spin-off van de Project Zero-serie.*

## Danseresje

Het grootste probleem zit 'm in de opbouw naar genoemde momenten. Die wordt ernstig gehinderd door de vele fysieke, weinig horrorachtige dingen die je tijdens het spelen moet doen. Bijvoorbeeld: steeds weer opstaan uit je stoel en als een danseresje om je as draaien om een spook in je kamer te vinden. Het boekje plat op tafel drukken of zo verschuiven dat er geen licht op de pagina's spiegelt, omdat de camera de afbeeldingen dan niet herkent. Het 3D-effect uitzetten omdat je anders bij het bewegen van de 3DS dubbelziet. Er is telkens wel weer wat.
Spirit Camera spelen voelt alsof je een aardige horrorfilm kijkt terwijl er een naakte man achter je staat die af en toe zachtjes met zijn lul tegen je schouder tikt.
Je kunt het verhaal waarderen, maar bepaalde factoren in de werkelijkheid brengen je te vaak terug naar die werkelijkheid om door het spel te worden opgeslokt.





*We hebben hier een Stagiair die we ook Boy hebben genoemd, en dit is 'm sprekend!*

**SCORE 54**

Spirit Camera heeft zeker z'n momenten, maar die gaan gepaard met te veel irritaties in de werkelijke wereld om samen te smelten tot een meeslepend geheel. Het spel levert ook te weinig content voor zijn prijs van vijftig euro.

JURJEN



Na drie uur spelen is het avontuur alweer voltooid. Daarna zijn er nog wat extraatjes, maar verwacht geen waar voor je geld.

3 UREN



**BASICS**

SURVIVAL HORROR
TECMO KOEI / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



# KINECT STAR WARS



**Vijf bewegingsspelletjes die zich afspelen in het sprookjes/scifi-universum van Sjors Loekas; dat kan natuurlijk nooit alléén maar TOP zijn. Dus verdeelt Wouter de onderdelen van Star Wars Kinect in hapklare minireviews, elk beoordeeld aan de hand van Star Wars-iconografie.**

REVIEW XBOX 360

## Jedi lot

De verhaalmodus van Kinect Star Wars en meteen het dieptepunt van de game. De besturing werkt slecht, het verhaal is ruk, de graphics zijn beroerd, er zitten vastlopers in en voor elke seconde dat je je een pietsiebeetje een Jedi Knight voelt, zijn er zestig dat je gefrustreerd bent over de gemiste kansen.

**Net zo leuk als...**

Jar Jar Binks. Of ben jij de enige persoon op aarde die deze stunteldwaas wel kan waarderen?



(Door Luudluud)

## Beslissende duels

De eindbaasgevechten uit de verhaalmodus in een aparte mode, zodat je ze nog even zoetjes over kan doen. Omdat elk gevecht standaard uit drie fasen bestaat, is het repetitief en rigide, maar de eerste keer dat je vijf slagen achter elkaar blokkeert, voel je je toch wel een beetje stoer. De tweede keer wordt het helaas al oud.

**Net zo leuk als...**

De 'Nooo' van Darth Vader die Sjors Loekas toegevoegd heeft aan het einde van Episode VI op Blu-ray, als de Emperor met Luke Skywalker en Force-bliksems aan het spelen is. Er zit wel een zekere logica in de schreeuw, maar het zuigt niettemin.


(Door de_bullet)
*Wie wint de spannende finale van The Force of Holland?*

## Sterren oorlog

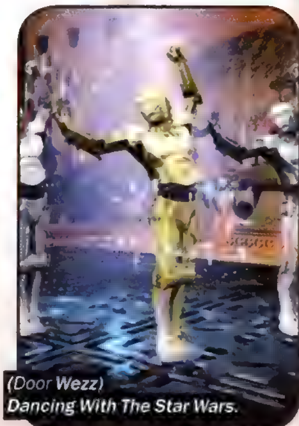
De namen van de modes zijn in het Nederlands, omdat je die game in onze moerstaal moet spelen. Wat zuigt.

## Galactische dance-off

Prima dansgame met compleet foute Star Wars-verbasteringen van bestaande nummers, waar je plaatsvervangende schaamte van krijgt. Dance Central doet dit honderd keer beter, alleen dan inderdaad zonder Leia in slavenoutfit.

**Net zo leuk als...**

Ewoks. Je vindt ze heus schattig, alleen voel je jezelf te cool om het toe te geven.


(Door Wezz)
*Dancing With The Star Wars.*


*Er schijnen tegenwoordig zoveel lesbiennes in het wielerpeloton rond te rijden dat ze hun wedstrijden ook wel potraces noemen.*

## Podracen: Galactisch circuit

Het is de game Star Wars: Episode I Racer uit 2000 alleen dan met Kinect besturing. Dat werkt overigens prima, ware het niet dat je je armen voortdurend vooruit moet steken waardoor het na twee racejes van zo'n zes minuten voelt alsof je onderarmen eraf gaan flikkeren.

**Net zo leuk als...**

R2-D2. Die gekke droid heeft best wel wat nuttigs te melden, maar het is zo vermoeiend om al die piepjes te ontcijferen.



(Door devils minion)

## Rancor verwoesting

Rondstampen als het monster uit de kerker van Jabba the Hutt om zo droids en burgers te pletten en gebouwen kapot te slaan. Klinkt als lol, is het ook wel een beetje, maar de mode is nogal karig, met maar vier planeten om te molesteren en een levelsysteem dat weinig verslavend werkt.

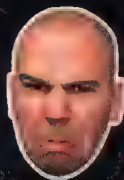
**Net zo leuk als...**

Het gevecht tussen Darth Sidious en Mace Windu. Een van de meest forgettable Jedi-battles ooit, helemaal vergeleken met een General Grevious vs Obi-Wan, Yoda vs Count Dooku of Luke vs Darth Vader.

**SCORE 47**

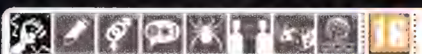
Als de echte Warsie deze Star Wars gerelateerde Kinect-meuk speelt, zal hij waarschijnlijk een anti-geekasm krijgen van Episode I-achtige proporties. Ik vind het vooral triest dat hier bijna een half decennium aan gewerkt is. De grootste Kinect-FAIL tot nu toe.

WOUTER



De meeste modes zul je niet langer dan een uur volhouden, voordat je pissig de straat opgaat om de eerste de beste Wookie te vermoorden.

5+ UREN



**BASICS**
KINECTGAME
TERMINAL REALITY
MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

# DIRT SHOWDOWN



PC | PS3 | XBOX 360 | REVIEW

**De DiRT-serie voelde volgens Ward al jaren aan als een Siamese tweeling, maar met DiRT Showdown heeft er een ingrijpende operatie plaatsgevonden en kunnen beide helften nu hun eigen weg gaan.**



Hard Rock knalt door mijn speakers terwijl ik door de woestijn van Nevada raas. Om mij heen gaat nog meer vuurwerk af dan in Boom Boom Rocket en de handrem is mijn grootste vriend terwijl ik beukende tegenstanders ontwijk.

Dit is over de top actie, pure fun en alles waaraan ik me altijd heb geërgerd in de DiRT-serie. Een serie die maar niet leek te kunnen kiezen tussen rally en pure fun. Met DiRT Showdown lijkt de kogel dan eindelijk door de kerk en dat is voor iedereen beter.

DiRT is in een nieuw jasje gestoken en ontdaan van de schijn ook een rallygame te zijn, waardoor de explosieve gameplay eindelijk volledig tot zijn recht komt. Het hinken op twee gedachten is voorbij. Vergeet de strakke rally-actie zoals in de Colin McRae-games van destijds; DiRT Showdown is beuken, scheuren en stijlvol karren met brullende bakken.

## Raggen, beuken en knallen

Showdown is in principe opgedeeld in drie verschillende onderdelen: racen, rammen en stijl.



DiRT Snowdown.

Die stijl vind je nog het meest terug in Hoonigan, een onderdeel dat wel wat wegheeft van Gymkhana uit DiRT 3. Het is opnieuw de bedoeling dat je om paaltjes draait, door haast onmogelijke bochten drift en jumps maakt, maar alles is uitgebreider en meer competitief van opzet.

Het racegedeelte spreekt voor zich en kent bijvoorbeeld een mode waarin degene op de laatste plek om de veertien seconden wordt geëlimineerd tot er nog maar één iemand overblijft, en een onderdeel waarbij je op een parcours rijdt met kruisingen waar een ongeluk onvermijdelijk is.

Je tegenstander aan de kant beuken voelt in deze game dan ook niet als een zonde, maar als vanzelfsprekend, en dat brengt me meteen bij het laatste gedeelte, het onderdeel waar ik



Mijn vrouw rijdt trouwens als de bliksem... zij raakt ook nog wel eens een boom.



Ik zeg altijd: hoe meer uren je in de auto zit, hoe groter de kans op een ongeluk. Dus, hoe sneller je rijdt, hoe veiliger!



**weetje • weetje**

*In Showdown kun je vrienden een challenge sturen wanneer je een goede tijd of score hebt neergezet. Dat houdt de singleplayer toch wat langer vers.*

het meest van heb genoten: botsen alsof je leven er vanaf hangt!

Je rijdt in een arena en het is de bedoeling dat je zoveel mogelijk punten haalt door zo hard als je kan op je tegenstander in te beuken, maar het komt ook voor dat je ze van een platform af moet beuken of dat jij de persoon bent die moet overleven terwijl de rest je aan flarden probeert te rammen.

Deze modi deden me denken aan de botsautootjes op de kermis. Dat je je schrap zet voor je op iemand inbeukt en soms de teleurstelling voelt als je diegene op een haar na mist terwijl je toch echt op ramkoers lag.



*Uitslover met z'n spek-takelwagen*

## Vliegen en opstaan

In alle modi heb je twee meters die je in de gaten moet houden: je levensmeter, die je vertelt wanneer je bijna de klos bent, en de boostmeter.

Het gebruik van beide verschilt per modus. Zo is de boost bij het racen belangrijk om nog net even een plaatsje te winnen voordat je geëlimineerd wordt, terwijl het er in een beukmodus voor kan zorgen dat je je tegenstander nog net even over de rand kan duwen.

Het zal je inmiddels duidelijk zijn: Showdown draait niet om goede tijden neerzetten, maar om dikke fun!

## Typische partygame

Hoewel de singleplayer voor aardig wat uurtjes plezier zorgt, komt Showdown pas echt tot zijn recht in de multiplayer. Het voelt gewoon beter als je weet dat er daadwerkelijk iemand achter het stuur zit van de auto die je aan gort rijdt.

Zo stond ik, motorkap tegen motorkap, op een platform waar je elkaar vanaf moest rammen, terwijl mijn tegenstander een sterkere auto had en zijn boost gebruikte. Maar vlak voordat ik naar beneden zou storten, zette ik mijn ragbak in zijn achteruit en draaide weg waardoor die baklap zichzelf vol van het platform afreed. Dat zijn mooie momenten en Showdown zit daar vol mee.

**"Goed om dit pretpakket los te koppelen van het serieuzere rallyrijden."**

Zo heb je bijvoorbeeld ook een onderdeel waarin je een vlag moet veroveren, terwijl de rest deze probeert van je af te pakken door op je in te beuken. Het intense kat- en muisspel en het getetter tegen elkaar via de headset is op zulke momenten priceless en dat waren ook de moment en dat ik besefte hoe goed van Codemasters is geweest om dit pretpakket los te koppelen van het serieuzere rallyrijden.

## Even geduld aub

Iets wat ook in Showdown zit en waaraan ik me in DiRT 3 groen en geel heb geërgerd, zijn de laadtijden. Nu heb je gelukkig niet meer van die tussenmenu's voordat je een race begint, maar voor een race zit je minimaal driekwart minuut te wachten om twee minuten te knallen om vervolgens nog bijna een halve minuut te wachten voor je weer in het algemene menu bent.



**weetje • weetje**

*Er zit splitscreen in deze racegame en dat is toch echt een dikke plus.*

Nou snap ik ook wel dat dit nodig is om de oogstrelende tracks in te laden, maar als de actie zo intens en snel is, haalt dit wachten toch het momentum uit de game.

Verder heb ik nog steeds niets met dat hele Gymkhana geneuzel, maar dat is een smaakding. Laat mij maar lekker stijlloos beuken en racen. Gelukkig hoefde ik in de singleplayer maar heel af en toe verplicht Hoonigan te spelen.

## Wachten op DiRT 4

Ik ben om twee redenen blij met Showdown. Ten eerste omdat de over de top gameplay nu echt goed tot zijn recht komt in deze heerlijke party racegame.

Ten tweede omdat DiRT 4 nu mogelijk weer helemaal terug gaat naar het rallyrijden en daar hou ik toch iets meer van.



*Ik neem bij deze met een brok in m'n keel definitief afscheid van de naam Colin McRae...*

**SCORE 82**

DiRT Showdown was voor mij een beetje botsauto's voor volwassenen. Daar heb ik me heel goed mee vermaakt, maar ik kijk persoonlijk toch meer uit naar het rallyrijden in DiRT 4 dat ik de leukere helft van DiRT vind.

WARD



Als je verslaafd raakt aan de fun in de multiplayer, ben je heel wat meer tijd kwijt dan het weekendje dat de singleplayer je kost.

**8+ UREN**




**BASICS**

PARTY RACEGAME
CODEMASTERS / NAMCO BANDAI
1 - 8 SPELERS
25 MEI 2012

# BIT.TRIP COMPLETE

**Indie developer Gajin Games uit Santa Cruz heeft zes van hun downloadable ritmespellen gebundeld op een echte disk die met een echt hoesje in echte winkels wordt verkocht, en volgens Jurjen is dat echt een leuk en compleet pakketje geworden.**



De Bit.Trip-serie heette in 2008, toen de serie nog weinig meer was dan een reeks goede voornemens, '8-bit: A series of six new classics in the 8-bit style for humans who enjoy fun.' Die werktitel geeft goed aan wat de ontwikkelaar Gajin Games voor ogen had met de Bit.Trip-spelletjes die ze tussen 2009 en 2011 voor WiiWare hebben uitgebracht. Het zijn allemaal games die op het eerste gezicht uit de tijd van de 8-bits Atari lijken te komen, en ze zijn allemaal leuk.

## TOCH LIEVER OP DE 3DS?

**Wanneer je de grote tv in je kamer liever niet met dit soort eenvoudige spelletjes bevlekt, kun je in plaats van Bit.Trip Complete voor de Wii ook kiezen voor Bit.Trip Saga op de 3DS. Helaas mis je bij de 3DS-versie wel wat coole bonussen, zoals de twintig extra levels per spel en de online leaderboards.**

## Gloeiende wangetjes

Het eerste spelletje, **Bit.Trip Beat**, lijkt in eerste instantie een soort Pong, totdat de aanvliegende balletjes stoppen, afbuigen, terugkomen, versnellen en vertragen, en zo de vreemdste patronen vormen. Bij adequaat terugkaatsen vloeien de geluidseffecten en het chiptune-geputtel op de achtergrond samen tot muziek die gecombineerd met de visuele effecten precies de juiste acties uitlokt, mits je je hersengolven op de frequentie van het spel hebt afgestemd.

Bij welwillende deelname ontstaat een begeesterende spelroes waarin je vaak meer presteert dan je aanvankelijk voor mogelijk had gehouden, wat je na het onvermijdelijke punt waarop je het 'niet meer volhoudt' met voldaan gloeiende wangetjes achterlaat.

Let wel, deze cognitieve analyse doet het spel absoluut te kort, aangezien Bit.Trip iets is waarbij je het denken juist zoveel mogelijk moet uitschakelen. Mensen die bekend zijn met Rez, The Impossible Game en/of neuken, weten wat ik bedoel. Kort samengevat: het is gewoon leuk.



*Ik heb helemaal niks met getallen, zelfs mijn vrouw is onberekenbaar.*

## Onmogelijk stoppen

Ik ga de andere vijf spelletjes niet zo uitvoerig bespreken als Bit.Trip Beat, omdat daar geen ruimte voor is en ze in al hun verscheidenheid toch allemaal eenzelfde soort ritme-roesvermaak opleveren.

Dus even kort door de bocht: in **Core** moet je vanuit het middelpunt laserstralen op voorbijvliegende objecten vuren, **Void** lijkt door de groeiende bal die je bestuurt een beetje op Katamari, **Runner** deed me denken aan de oerplatformer Pitfall, **Fate** lijkt op de side-scrolling shooter Gradius en **Flux** grijpt weer terug op Pong, maar dan opgefokt met invloeden uit de andere spelletjes.

Ieder zal het rijtje spellen aanvankelijk even doorbladeren om op een voorlopige favoriet te blijven hangen, zo ben ik meteen de eerste keer al vier uren kwijtgeraakt aan Bit.Trip Runner. Het geniepige is dat je na een misstap meteen wordt teruggezet naar het begin van het level, zonder dat het ritme ook maar een beatje overslaat. Met het gevolg dat stoppen bijna onmogelijk is.

## Uitgebreid

Wie denkt dat Gajin Games zomaar even zes eerder uitgebrachte spelletjes op een disc heeft gekwakt, trekt een even voorbarige als onjuiste conclusie. Elk spelletje is namelijk uitgebreid met twintig extra levels, terwijl de nieuwe difficulty mode nieuwkomers de kans geeft aan het spel te wennen, en geoefende spelers aanspoort nog beter te worden. Voor dat laatste zijn ook de online leaderbords een welkome extra.

De toegevoegde soundtrack kon me niet boeien omdat ik stapelgek word als ik ook nog eens buiten het spel naar die bliepmuziek moet luisteren, maar de titel 'Complete' wordt er in elk geval recht mee gedaan.

**"De spellen zijn geniaal in al hun eenvoud."**





*Naast die reisjes naar Turkije om je ogen te laten laseren, kun je ook naar het buitenland voor totale gebitsrenovatie door hele goedkope tandartsen; een zogenaamde gebit.trip complete.*



*Ik zie ineens een nieuwe game voor me: Lego Bitman!*

SCORE **80**

De Bit.Trip-spellen zijn geniaal in al hun eenvoud, en bieden een gestroomlijnde ervaring waar de veel complexere spellen van tegenwoordig ver van verwijderd blijven. Heel fijn om deze zes moderne klassiekers zo compleet op een schijfje te hebben.

JURJEN



Je kunt je zeker drie uur met elk spelletje vermaken, en langer als je op hi-scores voor de online leaderboards gaat jagen.

18+ UREN



**BASICS**

RPG/SHOOTER
ACTIVISION / BLIZZARD
(online) MAX 18
OUT NOW

# QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

**1** **Welke nieuwe vriend maakte Jan in München?**
- A) Een colleg journalist van een niet nader genoemde website
- B) Een neonazistische fan van Bayern München met een loopse Duitse herder
- C) Een vrijgevige homoseksuele miljonair in lederhosen

**2** **Wat is geen 'free to play' game?**
- A) The Sims Freeplay
- B) Smurf's Village
- C) Free Kadel!

**3** **Wat is het domste dat Nintendo ooit met Mario heeft gedaan?**
- A) Het uitlenen van het Mario-keurmerk aan Philips
- B) Een snorloze Mario introduceren in de game Super Mario's Moustache
- C) De pornofilm twelve inch Mario uitbrengen

**4** **Waarom dacht Jurjen dat hij in Bananasplit zat toen hij ontwikkelaar Picomy bezocht?**
- A) Hij kwam Frans Bauer in de lift van het gebouw tegen
- B) De game leek veel te professioneel voor zo'n kleine ontwikkelaar
- C) Het ontwikkelteam van Picomy bestond uit vier lekkere wijven

**5** **Wie slapen er tijdens de E3 op één kamer?**
- A) Jurjen en Wouter omdat ze allebei snurken
- B) Niels en Ed omdat ze allebei geen alcohol drinken
- C) Ward en Tjeerd omdat ze al jaren een verhouding hebben

**6** **Wie JJ goed kent, weet dat hij qua karakter het meest lijkt op?**
- A) De poes van de zus van Wouter
- B) Een mantelbaviaan
- C) Kuifje

DIT kun jij winnen!

**Mail de juiste antwoorden naar:**

prijsvraag@powerunlimited.nl

**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam, adres en gewenste systeem te vermelden.**

**Alle antwoorden goed? Dan maak je kans op:**

Een van de **acht exemplaren** van **Dragon's Dogma** voor PS3 of Xbox 360!



GOLD AWARD

# DRAGON'S DOGMA

**"Skyrim-killer!", roept Samuel nu al dagen. Pffft, enkel omdat Dragon's Dogma een RPG is waarin draken voorkomen, betekent dat nog niet dat het meteen vergeleken kan worden met Skyrim! Toch?**

Oh man, waarom moet dit nou weer een game van Capcom zijn? Niemand gaat mijn score serieus nemen, want, tja, ik en Capcom zijn zoals Jurjen en Nintendo, met het grote verschil dat ik mijn objectiviteitsstrepen nog maar moet zien te verdienen bij jullie.

Maar goed, Dragon's Dogma dus. Het is een compleet nieuwe IP, maar het is ook Capcoms allereerste openwereld-game ooit.

Je zou dus kunnen zeggen dat de Japanse developer hiermee een enorm risico heeft genomen, helemaal als je beseft dat dit ook nog eens hun duurste game ooit is. Zo'n kleine tweehonderd man hebben hier in totaal drie jaar aan gewerkt; een project van tientallen miljoenen dus.

Maar hoe veel mensen ken jij die hyped zijn voor deze game? Als je bedenkt dat hier relatief weinig marketing voor is gedaan, de dertien-in-een-dozijn titel maar weinig mensen weet te grijpen en het internet er maar lauwtjes over is vanwege de saaie artstyle, dan kun je begrijpen waarom doemdenkers dit nu al een gigantische flop noemen. "Hahaha, dit is de 'John Carter' van Capcom!", roepen de haters in hun onwetendheid.

## Checklist

Jongens, als jullie eens wisten hoe erg ik op het tegenovergestelde hoop! Ik hoop dat Dragon's Dogma een van de succesvolste games van het jaar wordt, want dat verdient het.




Jullie hebben natuurlijk al stiekem naar het cijfer gekeken, maar, echt, ik sta daar voor de volle honderd procent achter. Dit is namelijk de ultieme RPG. Voor mij, tenminste. Bijna alles wat ik wil van een groots, episch, betoverend avontuur zit hier namelijk in. Een beeldschone fantasiewereld die tot mijn verbeelding spreekt? Check. Bossen, stranden, vlaktes, dorpen, kastelen, grotten, kerkers, en meer? Check. Een interessant, uitbundig verhaal over goed en kwaad? Check. Kolossale vijanden? Check. Poëtische dagen en huiveringwekkende nachten? Check. Een lange, niet-lineaire queeste met meerdere einden? Check. Een hoge, maar realistische moeilijkheidsgraad? Check. Prachtige graphics? Check. En een strak, uitgebreid en diepgaand vechtsysteem? Dubbelcheck.




## Huilende duivel

Het is de gameplay, en dan voornamelijk het vechtsysteem, die hier de show steelt. Wat mij stoorde aan Skyrim was de oppervlakkige, eenvoudige combat, en in Dark Souls zat het vechten erg goed in elkaar, maar voelde de speler zich toch continu zwakjes en kwetsbaar.

**weetje • weetje**

*Wie Dragon's Dogma in de winkel koopt, zal er gratis een speciale code bij krijgen waarmee later dit jaar een demo gedownload kan worden van het langverwachte Resident Evil 6.*

> **"Een zeldzaam ambitieuze en sensationele game."**

Dragon's Dogma schijt op beide games, door een vechtsysteem te introduceren dat in de kern eenvoudig te begrijpen is, maar aan alle kanten is uit te bouwen, en je de illusie geeft een badass van episch formaat te zijn.




Je heb je lichte en zware aanvalsknop, maar door de bumperknoppen ingedrukt te houden, kun je tot zes extra aanvallen of skills inzetten. De magische aanvallen zijn de mooiste en meest destructieve in een game ooit, met de pijl en boog kan heerlijk gesniped worden, en met een zwaard kunnen moves geproduceerd worden waar Dante van Devil May Cry onder de indruk van zou zijn.

Ikzelf speelde als de uiterst mobiele Strider, een soort middeleeuwse ninja. Met mijn touwen trok ik drie goblins naar me toe, waarvan ik er twee afslachtte met mijn dolken. De derde greep ik vast en smeet ik naar mijn pawn toe, die er met zijn broadsword korte metten mee maakte.

## Hoogtevrees

Wat pawns zijn? Drie bovennatuurlijke hulpjes waarvan er altijd één vaste met je mee loopt; de twee anderen zijn inwisselbaar naar eigen voorkeur.

Mijn vaste pawn was een sexy mage die bij elk gevecht mijn dolken versterkte met vuur of bliksem en mij na elke strijd deels wist te genezen. Ze vocht de gehele queeste trouw aan mijn zijde, en op een gegeven moment hield ik echt van haar, dat mag je best weten.

De hulp van mijn pawns en de potentie van mijn stoere ninja-skills kwamen prachtig bij elkaar tijdens de vele toffe bossfights die de game rijk is, en man o man, die waren keer op keer een genot om te spelen. Neem bijvoorbeeld die gigantische Hydra met vier van de meest angstaanjagende adderkoppen die je ooit in een game hebt gezien. M'n drie pawns hielden zich alle drie met een kop bezig terwijl ik op de vierde sprong en mijn dolken schreeuwend in z'n ogen stak.

Later in de game hing ik aan de poot van een draak, die opeens hoog de lucht in vloog. Toen ik het halve land onder me zag, was het moeilijk om geen ontzag en daadwerkelijke hoogtevrees te voelen. Subliem.

## Ik wilde verder...

Toen ik na vijf volle dagen spelen moest stoppen om de review te schrijven, deed ik dat met tegenzin. Ik wilde verder spelen.

Ik wilde verder spelen ondanks de technische oneffenheden (veel popup, vogels die tijdens het vliegen opeens verdwijnen, etc.) en ondanks de ongeïnspireerde artstyle, die helemaal niet van het flamboyante Capcom lijkt af te komen.

Ik wilde verder spelen ondanks dat deze game geen enkel origineel idee in zich bergt, en het gros van zijn content het product is van pure (zelf)plagiaat.

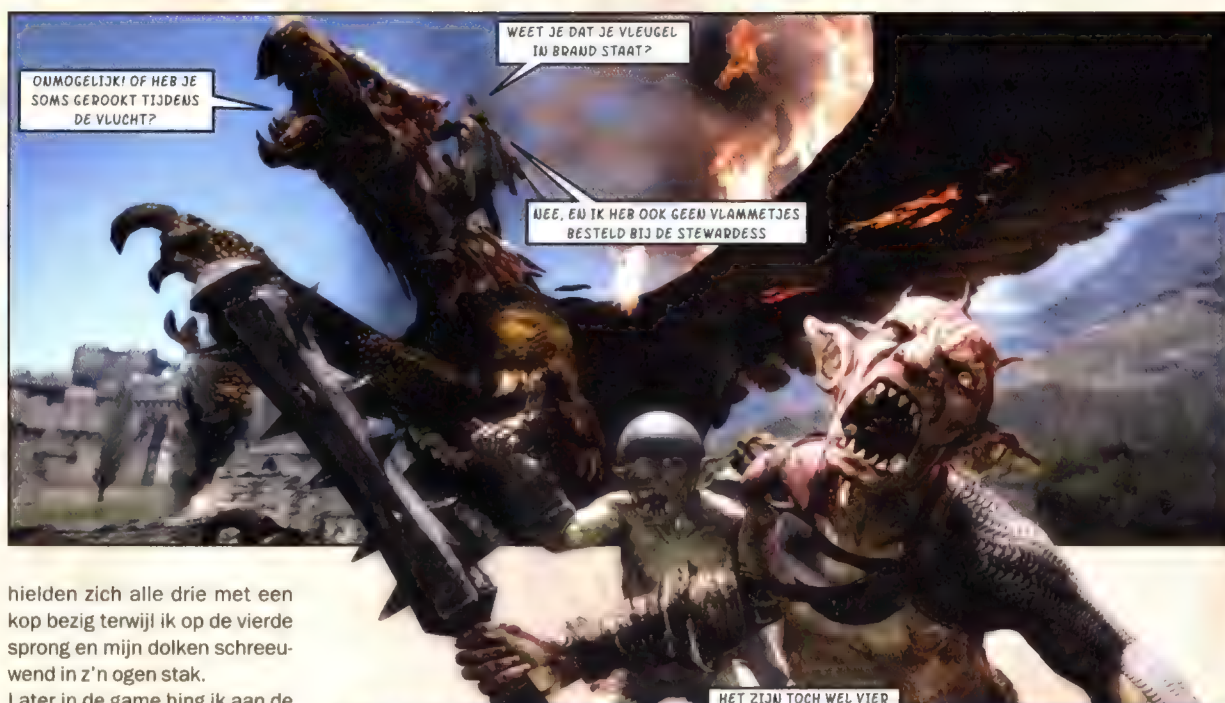
Ik wilde verder spelen omdat het 't verhaal van Skyrim wist te combineren met de eindbazen van Monster Hunter, de sfeer en genadeloosheid van Dark Souls, de schaal en gameplay van Shadow of the Colossus, de mythologieverkrachting van God of War, en de aantrekkingskracht van The Lord of the Rings. Man, toen ik in de hoofdstad Gran Soren over de daken van de huizen rende en naar de hoge kasteelmuren sprong, ervoer ik zelfs eventjes een heerlijk Assassin's Creed-momentje.

Ik wilde verder spelen omdat dit overduidelijk een game is van een geweldige Japanse developer die zijn decennialange ervaring heeft gebruikt om een zeldzaam ambitieuze en sensationele game te maken die zijn concurrenten vanuit het niets de lange vinger geeft. En dat zeg ik zonder ook maar het kleinste beetje fanboyisme.



**weetje • weetje**

***Je kunt je vaste pawn online uitlenen aan je vrienden, wat je leuke items en handige ervaring kan opleveren als je hem of haar terugkrijgt.***







## NEGEN KLASSEN

**De game kent negen klasssen, verdeeld over drie categorieën.**

***Beginnersklassen:*** **Fighter, Mage, Strider**
***Professionele klassen:*** **Warrior, Sorcerer, Ranger**
***Speciale mixklassen:*** **Assassin, Mystic Knight, Magick Archer**

**SCORE**
**95**

Skyrim was te simpel. Dark Souls was te moeilijk. Dragon's Dogma weet niet alleen de perfecte sweet spot te vinden tussen die twee, maar het legt ook meteen de lat nog hoger voor alle toekomstige actie-RPG's. Vooral qua combat!

SAMUEL



Een knappe jongen die de main quest binnen 40-50 uur weet uit te spelen.

50+ UREN



18

**BASICS**

ACTIE-RPG
CAPCOM
1 SPELER
25 MEI 2012

# Ook IN DE WINKELS

**Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.**

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Wouter en Jurjen.

## 1 KINECT RUSH

XBOX 360

*De Kinect wordt weliswaar knalhard genegeerd in de PU, omdat iedereen zich er te cool of te oud voor voelt, maar ondertussen komen er zat games uit voor de bewegingssensor van Microsoft. Zo speelde Wouter Kinect Rush, een Pixar-game over CGI-poppekes.*

Van A naar B gaan, dat is het doel in Kinect Rush. Dat klinkt als een nogal saaie bedoening, maar wat wil je anders als er geen moord en doodslag in je game mag zitten?
Het voortbewegen doe je op allerlei manieren (glijden, lopen, racen, zwemmen, etc.) in kleurrijke Pixar-werelden, met ondersteuning van ieders favoriete cowboy, rat, superheld en auto. Het ziet er vrolijk kleurrijk uit, maar je moet je nogal uitsloven om überhaupt ergens te komen. Actief springen, rennen, klauteren en zwembewegingen maken; het is haast geen gamen meer, maar een fucking workout!
Je begint nog wilder te spartelen als je met twee spelers een poging doet en je Kinect geen verschil meer ziet tussen jou en je medespeler, waarna al snel de vraag opdoemt: 'Waarom, In Buzz Lightyears naam, werk ik me eigenlijk in het klamme zweet?!'



WOUTER — SCORE 46

De werelden van Toy Story, Cars, Up, Ratatouille en The Incredibles zien er prachtig uit, maar de gameplay is veel te vermoeiend en frustrerend om leuk te zijn. En waar zijn eigenlijk Finding Nemo, Monsters Inc. en WALL-E? Ik voel (nu al) een deel twee aankomen...



## THE SIMS 3: SHOWTIME 2

PC MAC

*Na vijf add-ons en vijf spulletjespakketten is het eindelijk tijd voor The Sims 3 om de stap naar het grote interwebz te zetten. Really? The Sims 3 multiplayer? Wat de hel moeten we daar nou weer van verwachten, Wouter?*

Shit unlocken is leuk, dat heeft The Sims Studio helemaal door sinds The Sims 3: World Adventures. In Showtime komen daar nog wat lichte online componenten bij, ook omdat alleen de vier nieuwe beroepen (acrobaat, zanger, DJ en goochelaar) een add-on niet zouden rechtvaardigen.
Je kunt daarom deze artiesten uitwisselen met de werelden van andere spelers, om zo nieuwe podiumprops en kostuums te unlocken. Niet dat je iets te zien krijgt van de Sims-dorpjes van je online friends, want je stuurt je artiest-Sim weg en hij komt na een dag of wat weer terug. Als je friend dan even de tijd heeft genomen om de show van je Sim te checken (lees: online is geweest) dan krijg je je beloning.
En ja, het is zo lame als het klinkt...

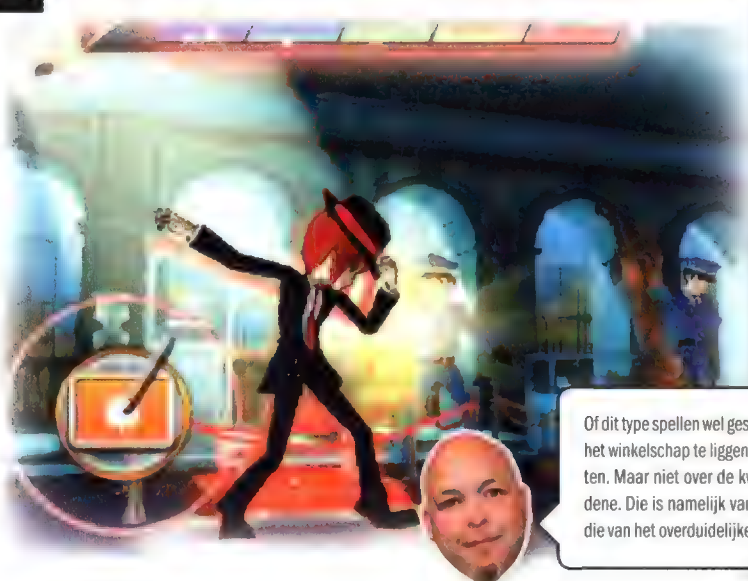


WOUTER — SCORE 60

Vind je de online component van Showtime niet boeiend, dan heeft deze add-on je weinig te bieden. Tenzij je de Collector's Edition hebt, want dan kan je Katy Perry spullen unlocken! En dat wil natuurlijk elke ziel op aarde...

3DS

## RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE 3



***Niemand zal een 3DS aanschaffen om Rhythm Thief te kunnen spelen. Maar wanneer je het apparaat al hebt, is de aanschaf van dit spel het overwegen waard. Zeker als je hart, net als dat van Jurjen, sneller gaat kloppen bij woorden als 'Layton', 'Muziek' en 'Parijs'.***

De sfeer van Parijs als romantische, mysterieuze lichtstad is uitstekend gevangen in deze mix tussen een detective en een ritmespel. Wie wel eens een weekendje door Parijs heeft geslenterd, zal met een grote grijns merken dat zijn kennis van de stad hem in dit spel zelfs van pas komt.
Het spel lijkt qua opzet en uitwerking sterk op de Layton-spellen, waarin je dus met tikken op het scherm door veelal stilstaande beelden navigeert en met passanten praat. Het grote verschil is dat je daarbij geen puzzels maar muziek- en ritmespelletjes moet voltooien.
Na vier Layton-spellen vol stoffige puzzels zijn de swingende opdrachten een verademing, en de tekenfilmpjes zijn minstens zo mooi als in het overduidelijke voorbeeld. Ook wie nog nooit voet in Parijs heeft gezet, zal genieten van deze wervelende muzikale city trip.

Of dit type spellen wel geschikt is om full price in het winkelschap te liggen, daar kun je over twisten. Maar niet over de kwaliteit van het gebodene. Die is namelijk van hetzelfde niveau als die van het overduidelijke voorbeeld Layton.

SCORE 75 — JURJEN

PS3 XBOX 360

HOOGSTE SCORE

## 4 WARRIORS OROCHI 3

***Er zijn tegenwoordig maar weinig games die niet begrepen worden. Call of Duty snapt iedereen, hetzelfde geldt voor GTA. Maar de Warriors Orochi games... volgens Jeroen begrijpt niemand die echt.***

Wat je denkt te zien, is een oersimpele beat'em up, waarbij je met je held honderden mannetjes tegelijkertijd aan je zwaard of speer rijgt. Maar de game is zoveel meer. Natuurlijk staat het vechten centraal, maar Orochi 3 is in feite een goed doordacht strategisch en tactisch steekspel, waarbij je drie generaals aanstuurt om over het slagveld te heersen.
Je vecht wel, maar je let eigenlijk veel meer op de feedback die je krijgt. Wat wordt er gezegd? Waar zitten de knelpunten tijdens het gevecht? En daar moet je naar handelen als je het gevecht in je voordeel wil beslechten.
Er zijn maar weinig mensen die dit soort spellen begrijpen en dat is jammer, want er schuilt iets moois in dit ogenschijnlijk zo simpele vechtspelletje. Je moet het alleen wel willen en kunnen zien natuurlijk.

SCORE 78





Warriors Orochi 3 is een verslavende game, mits je de diepere laag doorziet. Het biedt ook genoeg om je lekker bezig te houden, zoals veel personages en een simpel levelsysteem. Het draait weliswaar om 't vechten, maar het is toch vooral een tactisch steekspel.

JEROEN

# DE IDEALE PERSTRIP



**Bij de PU gaan we vaak op trip. Jan zelfs zo vaak dat hij inmiddels de helft van alle aandelen Schiphol en KLM bezit. Maar er zijn trips en trips. JJ weet in ieder geval wel hoe zijn ideale perstrip er uit zou zien.**

Als je weet dat we voor elk nummer gemiddeld een keer of vijf het vliegtuig instappen, leert een snelle rekensom dat we in achttien jaar tijd ruim duizend trips hebben gemaakt. Verre trips, lange trips, dure trips, korte trips, vette trips, neppe trips, zinloze trips, vertraagde trips, gemiste trips, voor de helft niet bewust meegemaakte trips, trips die geen trips waren, etc.
Op basis van al die ervaringen heb ik de ideale trip samengesteld. Van het vertrek vanaf Schiphol tot aan de reis terug naar huis. Oftewel hoe zien wij, verwende gamejournalisten, onze trips het liefst.





## HET VERVOER

Een echte trip maak je met het vliegtuig. Met de trein gaan is nep; dat is alsof je naar Zuthpen reist, en niemand wil vrijwillig naar Zutphen.
Een tochtje naar België is ook geen trip; dat is gewoon Nederland, bevolkt door mensen met een spraakgebrek. Bovendien leveren beide opties geen airmiles op. Vliegen is dus de shit.
Het uur van vertrek heeft veel invloed op de hoeveelheid zin die we vooraf in de trip hebben. Negentig procent van onze vluchten valt helaas onder de zogenaamde 'rode oogjes-vluchten'. Dat zijn vluchten die voor acht uur 's ochtends vertrekken en waarvoor je dus zo'n beetje midden in de nacht op Schiphol moet zijn. Je voelt je dan een zombie. En wat voor kleur ogen hebben zombies? Precies. Kut dus.
Bij de ideale trip vertrekken we daarom rond een uur of twaalf 's middags en dan het liefst per KLM en met Jan. Niet omdat Jan de leukste collega is op zo'n trip (meestal klapt hij vijf minuten na vertrek zijn laptop open en tikt hij stukjes totdat de landing wordt ingezet) maar omdat hij dankzij zijn aandelenpakket Schiphol en KLM altijd één introducé naar de bussineslounge mee mag nemen.
Daarnaast zorgt Jan's platinum diamant gold likme-reet elite-card er voor dat alle stoelen in het vliegtuig, op die van de piloot na (hoewel ze dat binnenkort ook willen aanpassen voor hem), voor Jan en zijn introducé bereikbaar zijn bij een upgrade. En niks is erger dan in economy class zitten op weg naar de VS ingeklemd tussen twee dikke, zwetende Amerikanen, terwijl je inflight entertainmentset kapot is. En geloof me; we hebben deze hel meerdere malen meegemaakt.

## FAVORIETE BESTEMMING

Er zijn maar weinig plekken op de wereld waar we in al die jaren niet zijn geweest. En alles heeft zo zijn voor- en nadelen. De PU-crew heeft desondanks wel zijn voorkeuren. En die liggen op totaal andere vlakken dan bij een gewone vakantie.
Zo doet zon ons niks. Ten eerste zit je op trip tachtig procent van de tijd binnen en we zouden bovendien meteen verbranden met onze witte gamers lijkkleur. Daarnaast hebben veel collegae de neiging niet al te fris te ruiken, wat dus alleen maar erger wordt in de hitte.
Lekkere chicks zijn ook geen issue. Niet omdat we niet van dames houden, maar omdat de gemiddelde gamejournalist die met ons meereist zoals net gesteld, het seks-appeal én de lichaamsgeur van een wrattenzwijn heeft. Voor we dus een mooie dame hebben gespot, zijn die allang gillend weggerend bij de aanblik van de horde corpulente geek-collegae die ons vaak vergezellen.
Shoppen is wel een ding waar we warm voor lopen. Kun je tenminste wat nuttigs doen in je vrije tijd. Amerika en Japan zijn daarom onze topbestemmingen vanwege hun goedkope sneakers, kleding, comics en hardware. Londen is een mooie stad, maar daar zijn we in middels vaker geweest dan bij onze schoonmoeders, dus dat hoeft van ons niet meer zo.
Verder vinden we het wel handig als de bewoners Engels spreken, zodat Wouter niet de hele tijd middels handgebaren moet uitleggen dat hij enorm nodig moet kakken.

## DE PRESENTATIE ZELF

Vele honderden presentaties hebben we bijgewoond, duizenden uren naar pr-mensen en developers geluisterd en nog meer uren met vroege codes gespeeld. Aan de hand daarvan hebben we vijf absolute dont's opgesteld, zodat je zelf kunt bedenken hoe de ideale presentatie er wél uit zou moeten zien.

1. Laat de presentatie nooit doen door een Fransman of Duitser die Engels probeert te praten. We luisteren nog liever naar het geluid van een schijtende waterbuffel.
2. Als je veertig journalisten uitnodigt, zet dan iets meer dan drie consoles neer.
3. We hoeven niet de hele game te spelen, maar een code met vier minuten gameplay is wel erg karig.
4. Liever geen PR-mensen die naast je zitten en bij elk vreemd ding in de game roepen dat 'dit absoluut, zekerweten in de finale versie verbeterd zal zijn'.
5. We hebben een ruime fantasie, maar om een leuk stukje te kunnen schrijven, is het wel zo handig als een code werkt. Het is meer dan eens gebeurd...

## DE INWENDIGE MENSCH

Er moet natuurlijk gegeten worden tijdens zo'n trip. En eigenlijk is dat altijd uitmuntend verzorgd. Culinaire hoogstandjes als hertenzwezerik gevuld met gepocheerde steureitjes en gemarineerde gamba's met brazemsperma zijn ons meerdere malen voorgeschoteld.
Helaas slaan die maaltijden doorgaans als de spreekwoordelijk kut op Dirk. De gemiddelde gamejournalist beschikt namelijk over evenveel culinaire kennis als een baby weet over de relativiteitstheorie. Daardoor blijven maaltijden met onbekende ingrediënten vaak onaangeroerd staan en moeten we 's avonds laat alsnog naar de Burger King.
Vandaar dat we kiezen voor een compromis: een goede steak, met gebakken aardappeltjes erbij. Dat kent iedereen. Maar dan wel een Amerikaanse steak en niet zo'n benepen stukje Europees vlees. We zijn geen wijven.

## DRANK

Een goede trip is geen goede trip zonder nachtelijk avontuur. En bij nachtelijke avonturen hoort drank, veel drank.
Bij een ideale trip wordt er 's avonds dan ook veel gezopen, vooral door de pr-mensen en developers zelf... zodat ze dan eindelijk eens iets écht interessants zeggen over hun game.

## PITTEN

Voor ons is een trip pas een trip als je een of meerdere nachten wegblijft. Een dagje op en neer naar Parijs of München geeft ons geen vakantiegevoel. Dan lig je 's avonds alsnog naast het chagrijnige smoelwerk van je vriendin.
Een hotel is dus een must. Onder de vier sterren hebben we eigenlijk nog nooit gezeten, dus de kamers zijn doorgaans comfortabel genoeg; toch hebben we een drietal eisen waar absoluut aan moet worden voldaan.

1. We willen onze kamer niet delen met een andere journalist. Het is niet relaxed om een vreemde gast in jouw kamer in een boxer rond te zien lopen of je tanden te poetsen in een badkamer waar een jou totaal onbekende Spanjaard net een bord bruine paella in de wc heeft gestort. Bij cheap ass publishers komt dit nog wel eens voor. Onze wraak is dan altijd zoet...
2. Gratis internet. Bijna alle hotels vragen geld voor het gebruik van hun internet. Terwijl gratis internet voor ons een must is, alleen al omdat porno kijken op je kamer een fortuin kost.
3. Geen bidet naast de WC. Wouter houdt die twee nooit uit elkaar, en voor je het weet, staat ie weer een uur een drol door een gaatje te drukken.

## GOODIES

Hoewel we de kinderleeftijd inmiddels allemaal wel ontstegen zijn, in ieder geval lichamelijk, zijn we nog steeds dol op goodies. Als ze tof zijn tenminste.
T-shirts zijn bijvoorbeeld zelden ons ding. Veelal lelijk en altijd maatje XL, dat komt omdat veel collegae de lichaamsomvang van een zwanger nijlpaard hebben.
Nee, wij lopen vooral warm voor modellen van gamecharacters. Jan heeft er inmiddels zoveel dat ie er aan aparte tentoonstellingsruimte in zijn huis voor heeft ingericht.



Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

*Hmmm...*

# Snaai GAMES

*Lekker vet en vers!*

## BURNOUT CRASH!

SCORE ★★★★★






€ 3,99



1 SPELER

Burnout Crash! verscheen al eerder voor Xbox Live en PlayStation Network, en heeft nu ook de overstap gemaakt naar de mobiles. Een platform waarop de game zich helemaal thuis voelt.
Doel van Burnout Crash! is om te crashen (duh) en zoveel mogelijk schade aan te richten.
Dat doe je door met je vinger de auto vanuit vogelperspectief naar een druk kruispunt te leiden, te zorgen voor een opstopping en vervolgens de wagen over de weg te schieten en te laten ontploffen voor de meeste schade.
Een beetje Angry Birds met auto's en explosies. Dat klinkt tof toch?

iOS

## SHINOBI

SCORE ★★





€ 4,-



1 SPELER

Sinds kort kun je ook oude Game Gear-spellen op je 3DS downloaden en spelen. Dat klinkt als goed nieuws, maar je kunt je afvragen voor wie dit goed nieuws is. De Game Gear was begin jaren negentig vooral populair vanwege zijn fraaie en kleurrijke graphics, maar anno 2012 ogen Game Gear-spellen als Shinobi vooral simpel en gedateerd.
Dat geldt - wat Shinobi betreft - niet alleen voor de beelden maar ook voor de gameplay, die je om de zoveel stappen een onvoorziene dood laat sterven. Er schuilt een zekere uitdaging in het vastberaden omzeilen van die 'cheap shots', maar verder biedt deze Shinobi weinig om enthousiast van te worden.

VIRTUAL CONSOLE 3DS

## FINAL RUN

SCORE ★★





€ 2,99



1 SPELER

Final Run is een carcombat game die speelt in apocalyptische stadsomgevingen. Dat klinkt als iets van een grote Amerikaanse studio, maar dit spel is in een dik jaar door twee Nederlanders gemaakt!
Wanneer je met de wagens gaat rijden en knallen, voel je aanvankelijk diep respect voor dat stel, want de tweevingerbesturing werkt goed en het spel oogt best professioneel. Na een half uurtje komt daar wel wat ergernis bij over de blokkerige beelden, het gebrek aan wegwijzers, en de voorspelbare patronen waarin vijanden bewegen.
Het respect voor de topprestatie van de makers blijft, maar dat maakt van het spel nog geen topper.

iOS

## SKY GAMBLERS: AIR SUPREMACY





SCORE ★★★☆☆

€ 3,99

1-8 SPELERS (online)

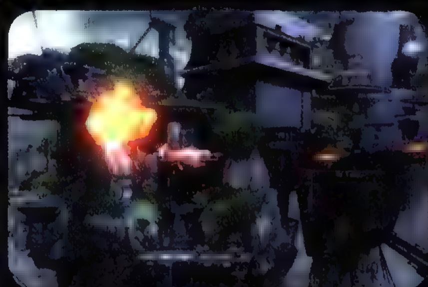
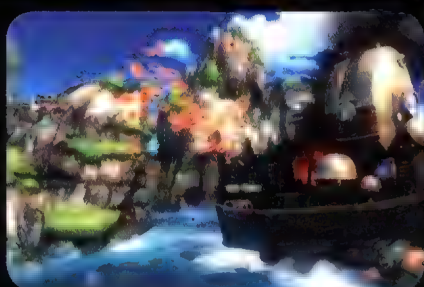
Air Supremacy werd door Apple tijdens de introductie van de nieuwe iPad getoond als bewijs dat gamen met de kwaliteit van tv-consoles wel degelijk mogelijk is op een iPad. Een overtuigend bewijsstuk, moet je concluderen, wanneer je met je knisperstrakke straaljager laag over rijk gedetailleerde en prachtig belichte omgevingen raast.

Qua handelingen is Air Supremacy een iets simpeler en gemakkelijker variant op het tevens door Namco uitgegeven Ace Combat. Verwacht dus geen realisme maar lekker hoekig vliegen en heel veel knallen met geleide projectielen.

Leuk voor zolang het duurt, maar we doen de PS3 nog niet de deur uit.

iOS

## SINE MORA


SCORE ★★★★☆

1200 MICROSOFT POINTS

1 SPELER

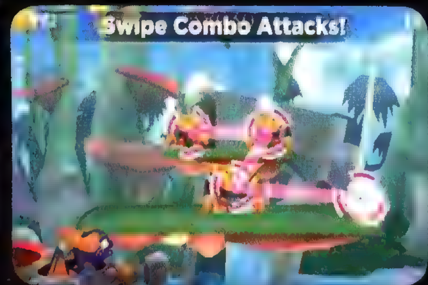
Terwijl moderne shooters natuurlijk veel meer vrijheid bieden, kunnen ouderwetse, zijwaarts scrollende schietspellen ons ook nog best boeien. Helemaal als we daarbij lekker modern worden verwend met 3D-geweld en beeldvullende explosies die onze controller laten trillen - zoals in Sine Mora.

Deze shmup laat je zijwaarts vliegen door spectaculaire dieselpunk-omgevingen, en biedt die typische ouderwetse gameplay, waarin je je scheepje met zwetende handen steeds naar dat ene kleine gaatje in een storm aan kogels moet manoeuvreren.

Een principe dat juist door z'n ouderwetse onvrijheid het speigenot tot ongekende hoogten opzweept.

XBLA

## SKYLANDERS: CLOUD PATROL







SCORE ★★☆☆☆

€ 0,79

1 SPELER

De Skylanders hebben nu ook de iPhone veroverd, maar dan niet met een avontuur zoals je vermoedelijk in gedachte had. Nee, Skylanders Cloud Patrol is een touch-based shooter geworden. Wat in feite niet meer inhoudt dan: 'tik op de doelen om ze te raken'.

Gelukkig draait het niet om schieten alleen, want door te slepen maak je combo's en verdien je dus meer punten.

Met je verdiende punten kun je powerups en zelfs andere Skylanders kopen. Leuk is dat je jouw echte Skylander-poppetjes ook kunt gebruiken. Jammer dan weer dat het niets voor je Skylanders-avontuur op je console of de bijbehorende browserbased-versie oplevert.

iOS

## MAX PAYNE





SCORE ★★★☆☆

€ 2,39

1 SPELER

Mobile gaming is hot en Rockstar probeert daar inmiddels ook een graantje van mee te pikken.

Zo brachten ze een kleine twee maanden geleden al Grand Theft Auto III uit op iOS en Android, en nu komen ze met Max Payne op de proppen.

Helaas heeft Max de tand des tijd niet helemaal doorstaan. De game ziet er, zeker op de iPad, niet best uit.

Op de telefoons is het beter te doen en speelt het wel aardig, al is het hier en daar wat laggy.

Ach, voor die twee euro en een beetje moeten we niet zeuren natuurlijk. Max Payne is en blijft toch een stukje gamegeschiedenis.

iOS / Android

# ALTERNATE

## Club 3D Radeon HD 7770
**Grafische kaart**
- AMD Radeon HD7770 (1000 MHz)
- 1 GB GDDR5 geheugen (4.500 MHz)
- 2x mini DisplayPort, HDMI, DVI-I (HDCP)
- Microsoft DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- AMD HD3D Technologie • PCI Express 3.0




109,90

JCXUX0

## Intel® Core™ i5-3570K
**Socket 1155 processor**
- Codenaam: 'Ivy Bridge'
- Kloksnelheid: 4x 3400 MHz
- Bussnelheid: 5000 MT/s
- 6 MB Intel® Smart Cache
- 22 nm technologie
- Intel® HD graphics 4000
- Intel® InTru™ 3D Technology
- Zolang voorraad strekt






239,90

HR5I28

## ASRock Z77 Extreme4
**Socket 1155 moederbord**
- Geschikt voor Intel Core i3, i5 en i7 processors
- Premium Gold Caps • 8 + 4 Power Phase Design
- Supports Dual Channel DDR3 2800+(OC)
- 7.1 CH HD Audio with Content Protection
- 2x PCIe 3.0 x16 Slots, Gigabit LAN
- DVI-D, D-Sub, HDMI, 4x USB 3.0



124,90

GRER30 www.asrock.com

## OCZ Vertex 4 serie
**128 GB Solid State Drive**
- Start razendsnel je PC en games op met een SSD
- Lezen: tot max. 536 MB/s • Schrijven: tot max. 200 MB/s
- SATA 6 Gb/s • TRIM support • 2,5 inch

***Kijk voor de actuele prijs op www.alternate.nl**







149,90*

## TP-LINK TL-WR842ND
**Wireless-N Router**
- Max. 300 Mbps WLAN (802.11n)
- 4x Gigabit-LAN (RJ-45)
- WPS button
- Streamen en downloaden
- 2x externe antennes



24,99

D1SK49

## Yarvik TAB464
**Multimedia tablet**
- 10" Capacitive touchscreen
- 8 GB opslagcapaciteit (uitbreidbaar tot 32 GB)
- WLAN-n • HD 1080p Mirroring TV-out
- Ingebouwde camera • Cortex A8 Chipset
- Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)



179,90

PJOWZN0I

## Samsung NP530 + Yarvik Tab211
**Ultrabook. Ultrasnel, Ultraslank! De Samsung Series 5 ULTRA is verbazingwekkend handzaam en perfect ontworpen voor onderweg.**

SAMSUNG

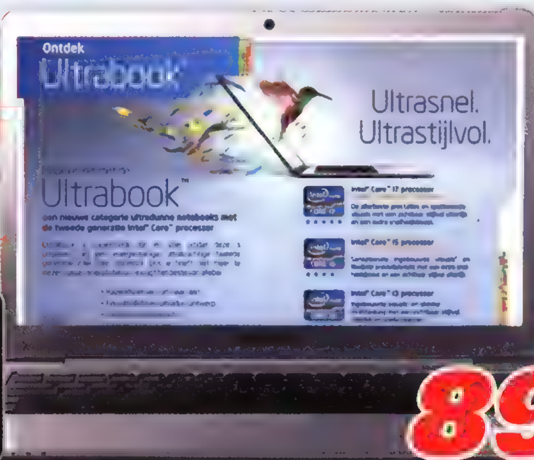



- 13.3 inch HD LED Backlight display • Intel® Core™ i5 2467M processor (1,60 GHz)
- Intel® HD Graphics 3000 • 4 GB DDR3 geheugen • 500 GB harddisk
- USB 3.0, HDMI, VGA, Bluetooth 3.0 HS • Wireless LAN-N • Windows 7 Home Premium
- Gratis Yarvik mediatablet t.w.v. €87,90

Nu met gratis Yarvik Tab211

+






899,-

## Microsoft Wireless Desktop 2000
**BlueTrack deskset**
- Draadloze muis + toetsenbord
- Microsoft BlueTrack-technologie
- Werkt op vrijwel elke ondergrond
- 10 meter draadloos bereik
- Muis: 3 knoppen, 1 scrollwheel
- USB dongle (2,4 GHz)

29,99



NTZMZA17

## G DATA Internet Security 2013
**Internetbeveiliging**
- G Data Internet Security 2013 biedt de best mogelijke, onmiddellijke bescherming tegen virussen, hackers, spam en alle gevaren van het internet
- 1 licentie, 3 gebruikers
- Nederlandse versie
- Incl. Bankguard voor veilig bankieren
- Bevat Anti-Virus voor Android™ - smartphones en -tablets




54,90

YVVGZNC4

## Doe mee met de gratis ALTERNATE EK 2012 poule en win vette prijzen!!




Heb jij verstand van voetbal en denk jij te weten wie de nieuwe Europees Kampioen voetbal wordt tijdens het komende EK 2012 in Polen en Oekraïne? Doe dan mee met de gratis ALTERNATE EK voetbalpoule op ons Facebook account. Voorspel de uitslagen en maak kans op vette prijzen zoals een LED TV, notebook, NAS of monitor! Ga snel naar de Facebookpagina van Alternate, 'like' Alternate en vul de gratis EK voetbalpoule in. Je kunt je t/m 7 juni 2012 gratis aanmelden voor de wedstrijden uit de groepsfase! !

# ALTERNATE

## Club 3D Radeon HD 7770

**Grafische kaart**

- AMD Radeon HD7770 (1000 MHz)
- 1 GB GDDR5 geheugen (4.500 MHz)
- 2x mini DisplayPort, HDMI, DVI-I (HDCP)
- Microsoft DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- AMD HD3D Technologie • PCI Express 3.0




109,90

JCXUX0

## Intel® Core™ i5-3570K




**Socket 1155 processor**

- Codenaam: 'Ivy Bridge'
- Kloksnelheid: 4x 3400 MHz
- Bussnelheid: 5000 MT/s
- 6 MB Intel® Smart Cache
- 22 nm technologie
- Intel® HD graphics 4000
- Intel® InTru™ 3D Technology
- Zolang voorraad strekt

239,90



HR5I28

## ASRock Z77 Extreme4

**Socket 1155 moederbord**

- Geschikt voor Intel Core i3, i5 en i7 processors
- Premium Gold Caps • 8 + 4 Power Phase Design
- Supports Dual Channel DDR3 2800+(OC)
- 7.1 CH HD Audio with Content Protection
- 2x PCIe 3.0 x16 Slots, Gigabit LAN
- DVI-D, D-Sub, HDMI, 4x USB 3.0



124,90

GRER30

www.asrock.com

## OCZ Vertex 4 serie

**128 GB Solid State Drive**

- Start razendsnel je PC en games op met een SSD
- Lezen: tot max. 536 MB/s • Schrijven: tot max. 200 MB/s
- SATA 6 Gb/s • TRIM support • 2,5 inch

***Kijk voor de actuele prijs op www.alternate.nl**




5 YEAR

INDILINX INFUSED

149,90*

## TP-LINK TL-WR842ND

**Wireless-N Router**

- Max. 300 Mbps WLAN (802.11n)
- 4x Gigabit-LAN (RJ-45)
- WPS button
- Streamen en downloaden
- 2x externe antennes

24,99



01SK49

## Yarvik TAB464

**Multimedia tablet**

- 10" Capacitive touchscreen
- 8 GB opslagcapaciteit (uitbreidbaar tot 32 GB)
- WLAN-n • HD 1080p Mirroring TV-out
- Ingebouwde camera • Cortex A8 Chipset
- Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)



179,90

PJ0WZN01

## Samsung NP530 + Yarvik Tab211

SAMSUNG

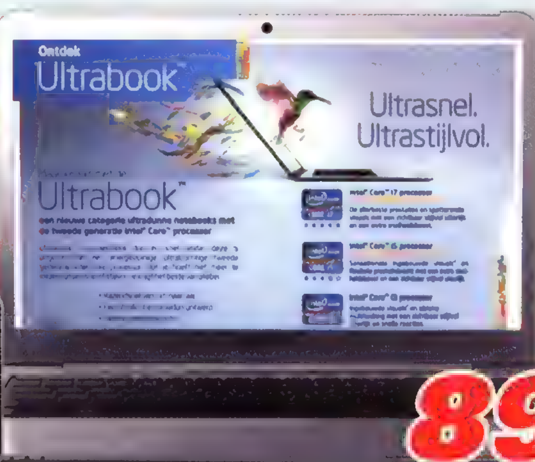
**Ultrabook. Ultrasnel, Ultraslank! De Samsung Series 5 ULTRA is verbazingwekkend handzaam en perfect ontworpen voor onderweg.**




- 13.3 inch HD LED Backlight display • Intel® Core™ i5 2467M processor (1,60 GHz)
- Intel® HD Graphics 3000 • 4 GB DDR3 geheugen • 500 GB harddisk
- USB 3.0, HDMI, VGA, Bluetooth 3.0 HS • Wireless LAN-N • Windows 7 Home Premium
- Gratis Yarvik mediatablet t.w.v. €87,90

Nu met gratis Yarvik Tab211

+



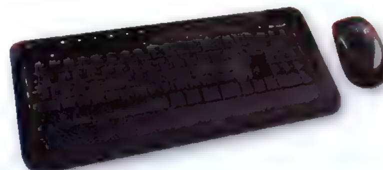

899,-

## Microsoft Wireless Desktop 2000

**BlueTrack deskset**

- Draadloze muis + toetsenbord
- Microsoft BlueTrack-technologie
- Werkt op vrijwel elke ondergrond
- 10 meter draadloos bereik
- Muis: 3 knoppen, 1 scrollwheel
- USB dongle (2,4 GHz)

29,99



NTZMZA17

## G DATA Internet Security 2013

**Internetbeveiliging**

- G Data Internet Security 2013 biedt de best mogelijke, onmiddellijke bescherming tegen virussen, hackers, spam en alle gevaren van het internet
- 1 licentie, 3 gebruikers
- Nederlandse versie
- Incl. Bankguard voor veilig bankieren
- Bevat Anti Virus voor Android™ smartphones en -tablets




54,90

YVVGZNC4

## Doe mee met de gratis ALTERNATE EK 2012 poule en win vette prijzen!!




Heb jij verstand van voetbal en denk jij te weten wie de nieuwe Europees Kampioen voetbal wordt tijdens het komende EK 2012 in Polen en Oekraïne? Doe dan mee met de gratis ALTERNATE EK voetbalpoule op ons Facebook account. Voorspel de uitslagen en maak kans op vette prijzen zoals een LED TV, notebook, NAS of monitor! Ga snel naar de Facebookpagina van Alternate, 'like' Alternate en vul de gratis EK voetbalpoule in. Je kunt je t/m 7 juni 2012 gratis aanmelden voor de wedstrijden uit de groepsfase! !

PU 223 LIGT OP 15 JUNI IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SAM, GET OVER HERE! MET JE PS VITA!
- JAN, WAT HEB JE GEZIEN OP DIE ULTRA GEHEIME TRIP? DAT MAG JE ONS TOCH WEL VERTELLEN?
- GRAVITY RUSH, WIE GAAN WE DAAR BLIJ MEE MAKEN?
- BETER LAAT DAN NOOIT. JJ, HOE IS GHOST RECON FUTURE SOLDIER?
- WARD? WARD....WAAAAAARD!!!! OH JA, TUURLIJK, DIE IS MET DIABLO III BEZIG.
- HARDCORE GAMES OP DE IPAD, BESTAAN DIE EIGENLIJK? JURJEN, ZOEK JIJ DAT EENS UIT!
- WOUTER, JE MAG WEER NOPJES VERZAMELEN. LEGO BATMAN 2 IS BINNEN!
- JE KUNT JE AANSLUITEN BIJ DE RESISTANCE, JEROEN.
- SONY'S EIGEN TOVERSTAFGAME IS ER, IEMAND ZIN OM TE WAPPEREN VOOR DE TV?
- CHECK VANAF 7 JUNI ONS DAGELIJKS E3-JOURNAAL OP PU-TV!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



### DUBBELGANGER VAN DE MAAND: JEROEN

Die linker lijkt wel wat op de zus van Tjeerd, maar die rechter... je zou toch zweren dat het Jeroen is. Pas toen we de foto op 200% zette, en Jeroen met z'n hoofd naast het PC-scherm ging staan, moesten we concluderen dat we hier te maken hebben met een dubbelganger. Misschien de start van een leuk rubriekje? Dus, als jullie op internet een foto tegenkomen van iemand die sprekend lijkt op een PU-redacteur (dieren mogen ook) stuur 'm dan op!

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

### QUOTE VAN DE MAAND

*"Spirit Camera spelen, voelt alsof je een aardige horrorfilm kijkt terwijl er een naakte man achter je staat die af en toe zachtjes met zijn lul tegen je schouder tikt."*

### OBSERVATIE VAN DE MAAND (I)

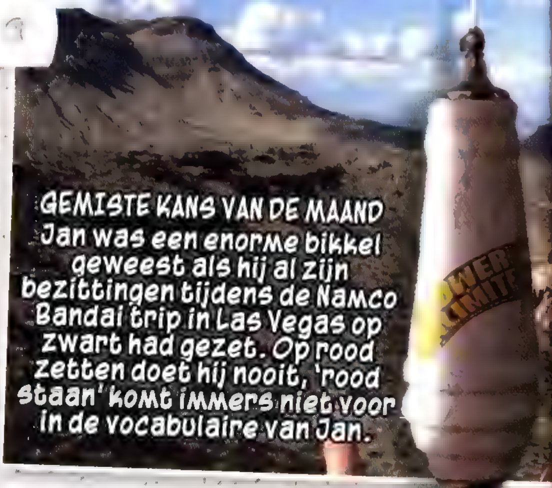
Het is leuk om tijdens trips in de meest luxueuze hotels te verblijven, maar het is altijd weer zo'n teleurstelling als je daarna thuis weer in je eigen piepende bedje stapt.





### HANDIGE HARRY VAN DE MAAND: WARD

Zelden hebben we iemand zo snel zijn band zien plakken. Wouter ging naar de plee, Ward pakte de bandenlichters, en nog voordat Wouter weer terugkwam, was de band geplakt! Nu zegt dat niet alles, want je kunt de meeste RPG's uitspelen in de tijd dat Wouter z'n behoefte doet, maar neem van ons aan dat Ward de titel 'Handige Harry van de Maand' dik verdiend heeft.

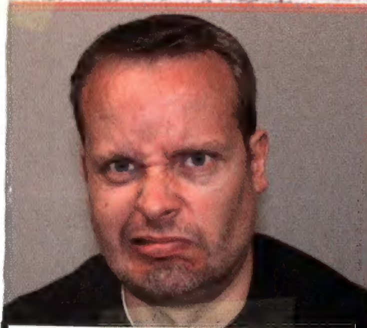


### GEMISTE KANS VAN DE MAAND

Jan was een enorme bikkel geweest als hij al zijn bezittingen tijdens de Namco Bandai trip in Las Vegas op zwart had gezet. Op rood zetten doet hij nooit, 'rood staan' komt immers niet voor in de vocabulaire van Jan.

## TIEN REDENEN WAAROM DE E3 EEN SUCCES WORDT

1: Microsoft heeft een vuig spelletje met ons gespeeld en presenteert toch de Durango.
2: Niels betaalt alle drankbonnetjes.
3: Het toilet in de villa heeft dit keer wel een goed ventilatiesysteem zodat er ook nadat Wouter z'n bouten heeft gedraaid, zonder verstikkingsgevaar gebruik van kan worden gemaakt.
4: Ed raakt bij 't eerste het beste feest z'n stem kwijt en kan dus niet meer zeiken over deadlines. 'Sorry Ed, wat zei je nou? Is goed joh. Als ik iets moet inleveren dan hoor ik het wel...'
5: Half-Life 3 wordt eindelijk aangekondigd.
6: Een boothbabe wordt verliefd op Sam. Sam is er overigens van overtuigd dat dit gaat gebeuren, hij is immers acteur en musicalster. Jammer voor hem dat er in LA nog 100.000 acteurs en musicalsterren rondlopen.
7: Maarten begrijpt dat het dit keer slimmer is om de autosleutel niet in de auto te laten liggen als hij de auto dicht doet. Ter verdediging van Maarten; er is geen veiligere plek voor die sleutel dan daar...
8: Uit pure vreugde dat hij eindelijk weer met de echte mannen kan meepraten, laat Jurjen het Wii U logo op zijn linkerbeen zetten. Waarna blijkt dat de tatoeëerder hem niet goed begrepen heeft en Wii You heeft neergezet. PU-TV-item van het jaar!
9: We zien voor het eerst sinds een jaar de zon weer (om vervolgens vier dagen lang in een zweterig hallencomplex te gaan rondlopen).
10: De organisatie laat, anders dan bij de gamescom, geen 200.000 gamers binnen. Dit zou omgerekend naar Amerikaanse lichaamsomvang helemáál bizarre taferelen opleveren.



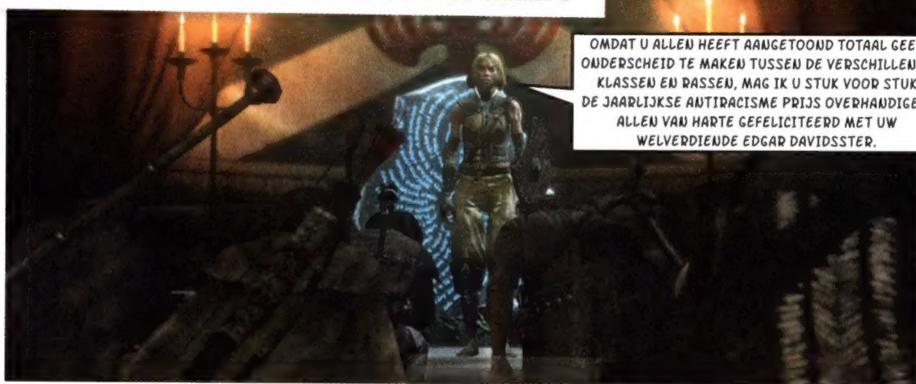
## LUL VAN DE MAAND
### JJ

Na heel veel gedoe kreeg JJ het voor elkaar dat hij zondagochtend 29 april terug kon vliegen van zijn trip naar Warschau. Hij wilde namelijk per se de wedstrijd Barcelona-Real Madrid zien. Je kunt je JJ's reactie wel voorstellen toen ie hoorde dat de Spaanse voetbalbond plotseling de wedstrijd van zondag naar zaterdagavond had verplaatst. En vind maar eens een sportbar in de hoofdstad van Polen.

## WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

7% Hopen dat Bit. Trip Complete geen smartdrug is. Aan het cijfer van de review te zien, zou dat best wel eens kunnen...
10% Ons afvragen waarom je een game Spirit Camera noemt. Of Warrior Orichi. Dat klinkt alsof de developer zich bij het laatste woord verslikte in een visgraatje.
13% Vaststellen dat je dus beter een neger met een hoodie in een game kan zijn dan een neger met een hoodie op straat in de VS.
9% Aftellen voor de release van Max Payne 3 en Diablo 3 (en dat doen we al heeeeel lang).
11% Zien dat Toki Tori 2 als Toki Toki in onze softwarelijst stond, en dat eigenlijk een veel leukere titel vinden.
11% Een verzoek naar de FIFA sturen om het EK op Easy te laten spelen, omdat we in FIFA 12 EK in die mode makkelijk kampioen werden met Oranje.
10% Wouter zijn vrouwelijke kant weer zien ontdekken in de nieuwe Sims-uitbreiding.
7% De redactiekeuken niet meer schoonmaken sinds er geruchten gaan dat we over een jaar heel misschien in een ander pand gaan zitten.

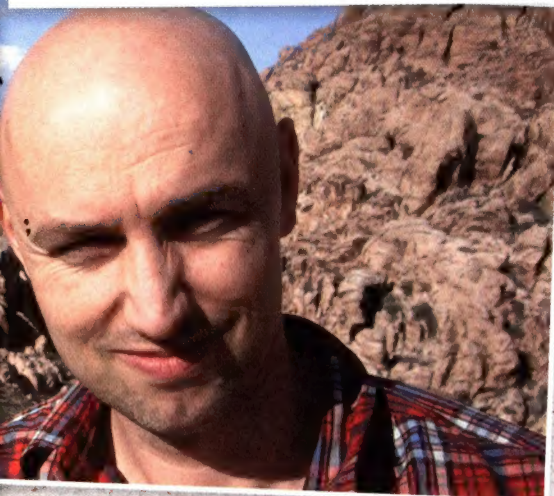
## "LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT






## OBSERVATIE VAN DE MAAND (II)

Als je weet dat maffe games als Journey en Fez altijd hoge cijfers krijgen van de pers, waarom maken ze dan niet meer van dit soort games?



## TIEN REDENEN WAAROM DE E3 EEN TELEURSTELLING WORDT

1: We komen niet binnen omdat we onze pasjes zijn kwijtgeraakt.
2: Het blijkt dat je de games op de Wii U alleen kan besturen als je met je tablet zwiept.
3: Iedereen moet z'n eigen drank betalen.
4: Als Half-Life 3 wordt aangekondigd zal Jan er elke dag urenlang over lopen blaten. En als dan ook nog Thief speelbaar is, kunnen we maar beter meteen een shotgun gaan zoeken in LA. We luisteren nog liever naar een monoloog van Justin Bieber over quantummechanica.
5: Sam blijft achter omdat hij door Hollywood gescout wordt. Het blijkt echter om de rol van de zestiende hobbit van links in de nieuwe Hobbit-film te gaan. We zijn overigens wel benieuwd of je met die rol ook makkelijk chicks kunt scoren. 'Heb jij die openingsscène van The Hobbit gezien? Ja? Herinner je nog die zestiende hobbit van links? Met die harige tenen? Dat was ik! Neuken?'
6: Negentig procent van de E3 bestaat uit casual games op mobieltjes en tablets. Als er redactrices van Libelle, Viva en Flair in het vliegtuig naar LA zitten, weten we dat het fout gaat.
7: De piloten van KLM gaan opeens staken voor een loonsverhoging. Dit probleem kan alleen snel opgelost worden als Jan die loonsverhoging uit eigen zak voorschiet.
8: De giga banners op de voorkant van het E3-gebouw zijn van Angry Birds en Wordfeud in plaats van Black Ops 2 en Crysis 3.
9: Een publisher geeft een feest met zoveel drank dat de PU-crew twee dagen lang niet meer weet wat het verschil is tussen een RPG en een shooter. Gelukkig heb je internet, zodat je na de comateuze toestand toch nog kan zien wat er op de E3 zo'n beetje gebeurd is.
10: Als Halo 4 een platformgame blijkt te zijn geworden, Black Ops 2 een side scrolling 2D shooter, Resident Evil 6 Kinect Only en Half-Life 3 een puzzelgame. Na mogelijkheid 9 zou dit voor sommigen best eens zo kunnen zijn.

# Framedrop

Jordi Peters













